Università degli Studi di Milano – Facoltà di Lettere e Filosofia
Corso di Laurea in Lettere

John e Faith Hubley
Cinema d'animazione d'autore alla fine dell'era degli studios

Tesi di Laurea di Daniele Grosso
Matr.580951

Relatore: Professor Giannalberto Bendazzi

Anno Accademico 2003-2004

Indice

Introduzione 1

Capitolo 1: John e Faith Hubley 3

John Hubley 3

-Alla Disney 4

-Alla Screen Gems 7

-Alla First Motion Picture Unit 8

-Alla UPA 9

-Storyboard (Los Angeles) 14

Faith Hubley 16

Hubley Studio/Storyboard: John e Faith Hubley 18

Capitolo 2: I primi film indipendenti 24

*The Adventures of ** 24

Harlem Wednesday 30

The Tender Game 32

Capitolo 3: L'impegno politico e sociale 36

The Hole 37

Of Men and Demons 43

Zuckerkandl! 46

Capitolo 4: I documentari animati. I film didattico-poetici 52

Of Stars and Men 54

Everybody Rides the Carousel 61

Capitolo 5: L’infanzia 68

Moonbird 70

Windy Day 73

Cockaboody 76

Conclusione 80

Filmografia

-John e Faith Hubley 84

-John Hubley 90

-Faith Hubley 92

Riferimenti bibliografici e videografici 94

Introduzione

John e Faith Hubley sono una coppia di artisti americani, marito e moglie, che tra il 1957 al 1977 si è distinta nel campo del cinema d'animazione per i propri film realizzati in maniera "indipendente", vale a dire all'interno della loro casa di produzione, non legata ai grandi studios. Questo ha permesso loro un percorso di ricerca stilistica molto libero e variegato e di affrontare tematiche personali, in un'ottica di cinema d'autore.

Il primo capitolo segue la biografia di John Hubley, ma contemporaneamente ricostruisce in breve la storia del cinema d'animazione hollywoodiano degli anni che il nostro autore attraversa. John, infatti, prima di essere il produttore di sé stesso, aveva lavorato in alcuni luoghi chiave di quest'industria, come la Disney, che era nel periodo d'oro, quello dei primi lungometraggi che l'avevano imposta definitivamente come punto di riferimento estetico imprescindibile. Si dà conto nel capitolo dei progetti in cui John fu coinvolto, ma soprattutto dei principi dell'animazione disneyana che in quel momento venivano portati a definizione ed erano insegnati a lui e agli altri artisti dello studio. L'uscita di John Hubley dalla Disney fu dovuta anche al fatto che aveva idee diverse rispetto a Walt: era politicamente di sinistra, voleva fare *cartoon* influenzati dalla grafica contemporanea e che fossero più vicini al presente anche nei contenuti. Si ha così occasione di parlare della UPA, della quale divenne direttore creativo: casa di produzione simbolo, tra gli anni Quaranta e i Cinquanta, dell'estetica anti-disneyana e la cui rivoluzione stilistica fece scuola in tutto il mondo. Dopo un breve excursus biografico su Faith Elliott Hubley, che aveva lavorato nel cinema come sceneggiatrice e montatrice, il finale del capitolo affronta gli anni che seguirono l'uscita di John dalla UPA, il suo matrimonio con Faith e la fortuna dell'Hubley Studio. L'animazione, alla fine degli anni Cinquanta, stava per uscire dall'"era degli studios" (che chiudevano i propri dipartimenti dedicati ai *cartoon*) e passava in televisione e, al cinema, nelle mani degli indipendenti, momento di passaggio ben segnalato dal primo Oscar degli Hubley del 1959.

I successivi quattro capitoli affrontano l'opera di John e Faith: viene proposta l'analisi e il commento di alcuni dei film più significativi della loro collaborazione e le informazioni disponibili sulla produzione e le tecniche impiegate. L'impostazione storica non viene mai abbandonata del tutto: all'interno dei paragrafi dedicati ai singoli

film si fa ancora riferimento alla biografia degli Hubley e al contesto storico, a volte molto rilevante per la comprensione di alcuni lavori.

Come ha detto Robert M. Hutchins,[1]la conoscenza è informazione organizzata: seguendo questo principio, i film sono stati riuniti secondo alcuni criteri. Nel secondo capitolo troviamo i tre film che diedero inizio all'avventura indipendente degli Hubley, che sono anche opere in cui si nota evidente la volontà di innovazione: un criterio dunque cronologico, ma insieme anche estetico-stilistico. I successivi tra capitoli hanno invece un'impostazione tematica, sono stati individuati gli argomenti principali della filmografia degli Hubley e sono state scelte alcune opere in cui sono presenti. L'impegno politico e sociale di John e Faith occupa il terzo capitolo, il loro interesse per la didattica, il "documentario animato" il quarto, la loro sensibilità per l'infanzia il quinto. Molti di questi aspetti della loro poetica, in realtà, compaiono contemporaneamente in una sola opera, o attraversano tutta la loro filmografia: è facile vedere, ad esempio, che *The Adventures of* * è un film sui bambini, sulla società, e insieme una ricerca d'avanguardia, ma anche che i bambini hanno un ruolo non marginale nei film di intento didattico. La scelta dei titoli, tra quelli a disposizione, ha privilegiato le opere che mostravano meglio la posizione degli autori o che testimoniassero la varietà del loro approccio all'argomento trattato, ma è intervenuto indubbiamente anche un giudizio di riuscita estetica.

La conclusione cerca di riunire alcuni elementi della poetica degli Hubley individuati nei capitoli precedenti, di chiarire

i termini della loro collaborazione e le diverse influenze che hanno contribuito a formare il loro modo di fare cinema.

[1] Vedi al capitolo 3 il film *Zuckerkandl.*

Capitolo 1

John e Faith Hubley

John Hubley

John Hubley nasce a Marinette, nel Wisconsin, il 21 maggio del 1914, e comincia ad interessarsi all'arte fin da bambino, influenzato dalle tradizioni artistiche della famiglia. John poteva vedere al lavoro il nonno pittore e osservare i numerosi dipinti che erano in casa; anche la madre aveva frequentato l'Art Institute a Chicago.[1]Non c'erano mai stati dubbi che John avrebbe dovuto frequentare una scuola d'arte. Passa l'adolescenza nel Michigan, dove il padre vendeva automobili; John ricorda di averne comprata una lui stesso, con i 25 dollari del primo premio di un concorso di disegno indetto dal giornale del luogo, e che "fu un esempio in miniatura delle sventure che l'industria automobilistica porta alla civiltà: io divenni cosciente della mia…corruzione: spendevo tutto il mio tempo attorno alla macchina, e la mia carriera artistica era in un vicolo cieco".[2]Nei primi anni della Depressione, si trasferisce a Los Angeles (da uno zio agente di assicurazioni, uomo considerato da John ottuso, interessato solo al denaro, che "vedeva la vita come una cosa che deve essere amministrata")[3]frequentando due anni di college e quindi, per tre anni, l'Art Center, dove studia pittura.[4]Non finisce gli studi perché la Disney era in cerca di nuovi talenti e offriva buone paghe e una formazione interna.[5]

[1] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, Settembre 1973, inclusa in *The American Animated Cartoon, A Critical Anthology*, a cura di Danny Peary e Gerald Peary, E.P. Dutton, New York, 1980, p.183.
[2] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia, 1992, p. 307-308.
[3] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, cit.
[4] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit.
[5] Faith Hubley in: Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, St. Martin's Griffin, New York, 1999, p.292.

Alla Disney

Nel 1935, l'anno in cui John Hubley viene assunto, la Disney è nel pieno di un periodo di espansione. Dopo essere diventata la forza principale dell'animazione attraverso i successi del cortometraggio sonoro, iniziato con *Steamboat Willie* (1928) e del Technicolor di *Flowers and Trees* (1932), l'azienda aveva cominciato la lavorazione di una nuova sfida produttiva, estetica e tecnica, *Snow White and the Seven Dwarfs*[6], un lungometraggio animato a colori. Walt Disney aveva capito che il passaggio al lungometraggio era inevitabile, perché i costi di produzione di un cortometraggio continuavano a salire, mentre i profitti avevano già raggiunto il massimo; non importa quanto bello fosse il corto, i proprietari delle sale non avrebbero pagato per esso più che una frazione dell'affitto del film principale.[7]La vittoria della scommessa di Walt, il trionfo del film all'uscita nelle sale del 1937, segnerà un punto di svolta importante nella storia dell'animazione, da quel momento identificata quasi esclusivamente, agli occhi del pubblico, nella produzione disneyana.

John Hubley ha sostenuto che in quel periodo lo studio Disney fosse come "una meravigliosa bottega artigiana del Rinascimento"[8]e che regnasse un'atmosfera cordiale, con Walt che cercava di migliorare continuamente i prodotti, lo stile e le doti personali degli artisti.[9]Dal 1932 erano iniziate lezioni serali gratuite sull'arte (e sull'arte dell'animazione) tenute da Don Graham, insegnante alla Chouinard Art School di Los Angeles, alle quali i dipendenti erano invitati a partecipare. Nel momento in cui si doveva formare una nuova generazione di animatori e trovare tra essi i migliori artisti, Graham viene assunto a tempo pieno. La sua scuola è considerata importante per lo sviluppo dell'idea di animazione disneyana, in particolare di quella *personality animation* di cui abbiamo il primo esempio compiuto in *The Three Little Pigs* (1933). In questo film tre personaggi simili tra loro, i tre porcellini, hanno però delle personalità indipendenti, delle caratteristiche individuali riconoscibili, e tutto questo è ottenuto attraverso il loro diverso modo di muoversi e di comportarsi. Walt Disney voleva che il pubblico reagisse con differenti tipi di emozioni e sapeva che la credibilità dei

[6] *Biancaneve e i sette nani*
[7] Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons*, NAL, New York, 1987, p.42.
[8] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit.
[9] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, cit.

personaggi era un elemento fondamentale per raggiungere questo tipo di risultato:[10]in *Biancaneve* i sette nani saranno l'esempio evidente del successo di questo tipo di approccio. Le lezioni più importanti che teneva Don Graham erano quelle di analisi dell'azione,[11]dove erano studiati i film dal vero e di altri studios d'animazione, per esplorare le dinamiche del movimento e le forze che guidano l'azione: "il sentimento, la personalità, l'atteggiamento del personaggio".[12]Disney "non pensava più in termini di figure in movimento, ma in termini di attori disegnati.[…] Il disegno animato non era ormai più il regno della grafica: era un *mondo reale in caricatura*, che obbediva a leggi coerenti. Walt lo chiamò "l'impossibile plausibile". Fu all'origine di quello che venne definito più tardi "realismo" disneyano".[13]

John Hubley era un disegnatore molto dotato, tanto che il suo collega dell'epoca Bill Melendez (in futuro più noto come regista della serie tratta dai *Peanuts* di Charles M. Schulz) ricorda come fosse "stupefatto da come Hubley sapesse disegnare".[14]Si fa strada velocemente verso posizioni di responsabilità: in *Snow White* è assistente *art director* e fa tracciati per gli sfondi, sfondi dipinti e *layout* per gli animatori, ma da *Pinocchio* (1940) in poi passa ad *art director*, anche detto *layout man*. La terminologia può variare: *layout man* è più tradizionale, legato alla divisione delle mansioni all'interno di uno studio come la Disney. Anni dopo alla UPA, il futuro studio di Hubley, si chiamerà invece *production designer*, nel tentativo di innalzare anche il vocabolario dell'animazione, oltre che di avvicinarla in modo radicalmente nuovo.[15]Chi si occupa del *layout* pianifica una scena in modo che sia pronta per essere animata; è un ruolo vicino a quello del direttore della fotografia nei film dal vero: lavora in stretto contatto con il regista per pianificare l'aspetto degli sfondi, il posizionamento dei personaggi, il tipo di movimenti di macchina usati.[16]John Hubley farà lo stesso lavoro anche in *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942); in *Fantasia*, in particolare, si occuperà dell'inizio della sequenza della "Sagra della Primavera" (quando dalla galassia

[10] Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons*, cit. p.40.
[11] "action analysis classes"
[12] Don Graham citato in: Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons*, cit. p.43.
[13] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, cit. p.88.
[14] "I was astounded at how a guy like Hubley could draw. To me it was just beyond belief. And it didn't take me long to look at the drawings that Hubley was throwing away to realize that, wow, I can't draw at all". Bill Melendez in: Sybil DelGaudio, *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley*, (documentario), Side-Kick Productions, 2001.
[15] Gene Deitch, *How to Succeed in Animation*, pubblicato online su Animation World Network (www.awn.com), capitolo 11.
[16] Maureen Furniss, '*Art in Motion: Animation Aesthetics'*, John Libbey, Sydney, 1998, p.64-71.

esce una terra ancora allo stato fuso, per poi raffreddarsi e cominciare a coprirsi di vegetazione), della scena di deserto in cui viene descritta l'estinzione dei dinosauri, oltre a dipingere alcuni sfondi per "L'apprendista stregone".[17]

Sono gli anni in cui la Disney raggiunge il suo apogeo da almeno due punti di vista: il pubblico e la critica le sono compattamente favorevoli, come non accadrà più in seguito; l'approccio estetico è portato a perfezione e sarà, nei decenni seguenti, quello ufficiale della casa, senza che ci siano veri tentativi di innovazione. L'apice del successo coincide con la fine di quello spirito di unione e cameratismo che vigeva nello studio (dato dalla consapevolezza di essere l'elite del mondo del *cartoon*), e la fine dell'idillio tra Walt e i suoi dipendenti, che raggiungerà il punto di rottura con lo sciopero del 1941. I malumori erano cominciati quando era circolata la notizia degli incassi di *Snow White* ed i promessi premi di produzione tardavano ad arrivare. Quando furono distribuiti, ci furono voci che alcuni animatori e registi privilegiati avessero ricevuto più degli altri.[18]Le grandi disparità di pagamento (un animatore importante poteva guadagnare 500 dollari la settimana, mentre un *cel painter* solo 12) e la fine della crescita dei salari dovuta alle difficoltà finanziarie della Disney (per l'inizio della guerra in Europa, che aveva chiusi mercati importanti, ma anche per l'insuccesso di *Fantasia*), portarono allo sciopero. Durato dal 28 giugno del 1941 al 29 luglio e guidato da uno degli animatori più pagati, Art Babbitt, fu piuttosto duro e la sua soluzione non fu certo favorita dalle politiche anti-sindacali che Walt Disney aveva adottato negli anni precedenti.[19]

Per John Hubley alla base dello sciopero c'erano però delle ragioni psicologiche più profonde, non solo quelle di tipo strettamente economico: un senso di tradimento avvertito da molti, che sentivano l'organizzazione diventare troppo meccanica, burocratica, mentre l'artista come singolo veniva imbrigliato.[20]C'era una profonda differenza ideologica tra gli scioperanti, militanti della sinistra o semplicemente di idee *liberal*, e Walt Disney, conservatore e con un'idea patriarcale di azienda: si sentì anch'egli tradito da alcuni dei suoi migliori artisti, che riteneva dovessero essergli fedeli per dove era riuscito a condurli. Anche le idee sul futuro dell'arte dell'animazione erano diverse, e a lasciare la Disney, dopo la fine dello sciopero, sono uomini che si

[17] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit.
[18] Shamus Culhane, *Talking Animals and Other People*, St. Martin's Press, New York, 1986, p.185.
[19] Noel Wolfgram Evans, "The Rise of the Labour Movement in Animation", pubblicato online su www.digitalmediafx.com.
[20] "the individual artist was getting swamped" John Hubley in: Sybil DelGaudio, *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley*, cit.

distingueranno come innovatori: oltre a John Hubley, se ne vanno i tre futuri fondatori della UPA, Dave Hilberman, Stephen Bosustow e Zachary Schwartz; Walt Kelly, che creerà la striscia *Pogo*, e molti altri.

Alla Screen Gems

Dopo l'uscita dalla Disney, John Hubley lavora per un anno, tra il 1942 e il 1943, alla Screen Gems, il dipartimento d'animazione della Columbia. A dirigerlo era arrivato da poco Frank Tashlin (1913-1972), un altro fuoruscito dalla Disney, che portò un'aria nuova in uno studio che fino a quel momento non si era distinto per la qualità delle proprie opere. Il primo cartoon che Tashlin dirige, *The Fox and the Grapes*, sarà molto influente, grazie al tipo di gag introdotto, ripreso in seguito alla Warner da Chuck Jones nella sua serie sul Coyote e lo struzzo Road Runner.[21]I nuovi artisti assunti alla Screen Gems, reclutati tutti tra i partecipanti allo sciopero della Disney, sono incoraggiati a sperimentare, a provare cose nuove. "Nessuna decollò completamente, ma venne aperta una nuova strada. Stavamo facendo cose pazze che erano contro il classico approccio Disney"[22]ha sostenuto Hubley, mentre Tashlin ha ricordato con soddisfazione questo periodo, nel quale mostrarono "a quei tipi della Disney che i disegni animati non dovevano sembrare un fottuto libro per bambini".[23]Un esempio di innovazione lo possiamo trovare nella breve serie co-diretta da Hubley e Paul Sommer, iniziata con il corto *Professor Small and Mr. Tall*. Sono le avventure di una coppia di idealisti, uno alto e uno basso, che cercano di confutare le superstizioni. Il film ha una grafica molto moderna per il 1942: non ci sono sfondi, sostituiti da macchie di colore, i personaggi non sono tondeggianti ma spigolosi e le ambientazioni sono piatte; molte volte i personaggi rimangono fermi, mentre ciò che li circonda dissolve.[24] Tra i lavori cui partecipa John ci sono anche un film contro Hitler, *He Can't Make It Stick*, e *The Rocky Road to Ruin*, una presa in giro di Horatio Alger, scrittore per ragazzi dell'Ottocento, che nei suoi romanzi descriveva il mito dell'ascesa dalla povertà alla ricchezza, dall'oscurità al successo.

[21] Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons*, cit. p.218.
[22] "Under Tashlin we tried some very experimental things; none of them quite got off the ground, but there was a lot of ground broken. We were doing crazy things that were anti the classic Disney approach." John Hubley in: John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit. p.184.
[23] "We showed those Disney guys that animated cartoons don't have to look like a fucking kid's book." Frank Tashlin citato in: Shamus Culhane, *Talking Animals and Other People*, cit. p.235.
[24] Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons*, cit. p.219.

Per contrasti con la casa di produzione, Frank Tashlin lascia presto il posto a Dave Fleischer, che aveva diretto il proprio studio (quello di *Popeye* e *Out of the Inkwell*) per vent'anni con il fratello Max. E' però troppo diverso dagli artisti formati alle scuole d'arte, intellettuali, che deve guidare: il suo modo di vedere appare loro arretrato dopo l'esperienza Tashlin.[25]John Hubley non ha però molto tempo per dolersi del cambiamento, perché la seconda guerra mondiale è in corso e viene arruolato in aviazione.

Alla First Motion Picture Unit

Nel 1942 le forze armate avevano creato presso gli Hal Roach Studios a Culver City, in California, un'unità per produrre film di addestramento, la First Motion Picture Unit. C'era l'esigenza di trasformare in tempi brevi moltissimi civili in soldati e di insegnare a questi ultimi qualcosa, ma senza tediarli: il mezzo cinematografico era sembrato utile allo scopo. Alcuni soggetti si potevano affrontare meglio con i disegni animati rispetto al cinema *live-action*: uno dei personaggi più di successo per mostrare le diverse fasi dell'addestramento militare, era il soldato semplice Snafu, creato da Theodore Geisel ("Dr. Seuss") e Phil Eastman. Il *Private Snafu*, comparso per la prima volta in un corto diretto da Frank Tashlin alla Warner, era la caricatura del soldato che combinava guai facendosi beffe dell'autorità e facendo le cose in un suo modo poco ortodosso.[26]

Il ramo dedicato all'animazione di "Fort Roach", come lo chiamavano informalmente gli animatori, era formato da persone provenienti da tutti gli studios ed era diretto da Rudolph Ising, della MGM. La cinquantina di artisti impiegati dovevano occuparsi a turno di tutte le diverse fasi di cui si compone la lavorazione di un *cartoon* e avevano quindi la possibilità di capire davvero a fondo come un film funzionasse. Inoltre gli animatori ebbero sotto le armi la possibilità di incontrarsi, scambiare idee e opinioni sulla loro forma d'arte.[27]Fu anche permessa una certa sperimentazione, perché i criteri estetici venivano messi dall'esercito in secondo piano, rispetto all'efficacia del

[25] Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons*, cit. p.219.
[26] Shamus Culhane, *Talking Animals and Other People*, cit. p.269.
[27] Noell Wolfgram Evans, "The John Hubley Story", pubblicato online.

messaggio:[28]si utilizzarono ad esempio tecniche come le aree di colore dipinto uniformemente e il collage di fotografie.[29]

Nell'unità nella quale era impiegato John Hubley, diretta da Frank Thomas della Disney, avevano inventato un personaggio dal carattere ostinato, di nome Trigger Joe (al quale prestava la voce Mel Blanc, della Warner), che si rivelò un veicolo ideale per l'insegnamento. Joe doveva adattare il suo comportamento ai continui miglioramenti delle armi degli aerei che gli era richiesto di imparare ad usare. Quando Frank Thomas venne congedato, John ebbe la possibilità di dirigere un film, nel quale il protagonista doveva disimparare tutto e fidarsi del sistema automatico: questo film sarà anche l'ultimo, perché "il giorno in cui fu completato era il giorno in cui la guerra finì, letteralmente".[30]

Sostiene John Canemaker che Hubley "era un brillante caricaturista e portò i personaggi ad un linguaggio più contemporaneo" e che si può dire che qui diede veramente inizio allo stile UPA.[31] Per John Hubley in realtà l'esperienza nell'esercito e alla UPA si intrecciarono strettamente, perché non aveva ancora lasciato il primo che stava già collaborando con quella che sarebbe diventata la United Productions of America.

Alla UPA

Dave Hilberman, Stephen Bosustow e Zachary Schwartz avevano fondato agli inizi del 1944 la Industrial Films and Poster Service per produrre un film finanziato dalla United Auto Workers per la campagna elettorale di Roosevelt, *Hell-Bent for Election* (1944). John Hubley ne aveva preparato lo storyboard con Phil Eastman e Bill Hurtz nonostante fosse ancora arruolato (un secondo lavoro era permesso se non interferiva con i doveri del primo). Il film, che inizialmente avrebbe dovuto essere prodotto dalla Warner di Leon Schlesinger, che lo ritenne però troppo politico, finì per essere fatto di notte, da una società creata per l'occasione. Coloro che vi contribuirono avevano un regolare lavoro durante il giorno, ma di notte lavoravano ad *Hell-Bent*, anche gratis,

[28] John Grant, *Masters of Animation*, B T Batsford, Londra, 2001, p.118.
[29] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit. p.185.
[30] John Hubley in: John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit. p.185.
[31] "He was a brilliant caricaturist and he pushed the characters into a more contemporary idiom. You could say that really started the UPA style" John Canemaker in: Sybil DelGaudio, *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley*, cit.

come il regista Chuck Jones, perché volevano che Roosevelt vincesse. Il risultato è un film moderno e convincente, che ricorda altri film dello stesso periodo di Jones, come *The Dover Boys* (1942), che stavano aprendo un nuovo corso nell'animazione. [32]

Nel frattempo il nome della società era cambiato in United Film Production, che riuscì ad assumere una struttura più solida grazie alle numerose commissioni governative e di film industriali. John Hubley si occupò delle animazioni di una pellicola per l'Office of War Information, *Tuesday in November* (1945), nella quale era mostrato come la democrazia americana avesse funzionato anche in tempo di guerra, durante le elezioni del 1944. E' un film dall'intento didattico, che spiega in maniera idealizzata i meccanismi della politica; all'animazione è affidata la parte più tecnica sulla divisione dei poteri all'interno dello Stato, affrontata con uno stile molto stilizzato e chiaro: sono presentati schemi che potremmo aspettarci di trovare su un libro, con in più il movimento.

Il 31 Dicembre del 1945 la United Productions of America prende finalmente il nome con cui diventerà famosa, ma la maggior parte dei suoi lavori sono ancora di commissione per l'esercito, come una serie per la sicurezza del volo. Un film importante tra questi è *Flat-Hatting* (1946) (diretto da John Hubley e disegnato dal vignettista del New Yorker, Robert Osborne), che "fu l'inizio di qualcosa di veramente speciale dal punto di vista della grafica e per il modo in cui fu costruito".[33]Il flat-hatting era il modo gergale di chiamare quella pratica che consisteva nel puntare l'aereo in picchiata verso qualche obiettivo innocuo, come un animale o una costruzione, con esiti a volte fatali: il film la mise in ridicolo mostrando in una serie di gag molto divertenti quanto fosse stupida e inutile.[34]

The Brotherhood of Men (1946) è un altro film commissionato dalla United Auto Workers, al quale John partecipò come sceneggiatore (insieme a Ring Lardner Jr., Phil Eastman e Maurice Rapf) e per il layout. Il sindacato aveva avuto dei problemi di integrazione razziale durante la guerra nelle fabbriche del sud e avevano iniziato un programma educativo contro la discriminazione per i propri membri. Il film, basato su un pamphlet scritto da due antropologi della Columbia University, Ruth Benedict e Gene Weltfish, presentava un semplice caso di tolleranza e comprensione.[35]Diretto da Robert Cannon, aveva personaggi molto stilizzati, influenzati da quelli che Saul

[32] Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons*, cit. p.326.
[33] Jules Engel in: *Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons*, cit. p.327.
[34] Shamus Culhane, *Talking Animals and Other People*, cit. p.269.
[35] Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons*, cit. p.327.

Steinberg disegnava in quel periodo sul *New Yorker*, ed un uso di sfondi molto piatti, con le aree di colore che venivano cancellate dalla linea.[36]

Stephen Bosustow, in seguito a contrasti con gli altri due proprietari, prese il controllo della UPA, offrendo a John Hubley una quota della società e il ruolo di direttore creativo. Continuavano a produrre soprattutto film per l'industria e la situazione era ancora molto instabile, non c'era uno staff fisso. Il salto di qualità fu il contratto con la Columbia, che era insoddisfatta della Screen Gems ma voleva tenerne in vita i personaggi principali, the Fox e the Crow.[37]John diresse allora *Robin Hoodlum* (1948) e *The Magic Fluke* (1949) con i due animali protagonisti. Il primo è una parodia di Robin Hood, che diventa un inglese piuttosto snob, liberato dai suoi compari solo per non fargli perdere l'ora del tè: se ne ricorderà la Disney nel 1973, quando produrrà il lungometraggio *Robin Hood*.[38]Nel secondo, la Volpe dirige l'orchestra jazz della quale il Corvo è la stella, ma un contratto offerto a Fox da un'orchestra sinfonica divide i due amici: una bacchetta magica al posto di quella da direttore, crea il caos che li porterà a riappacificarsi. Sono due cartoon divertenti, che si distinguono per la stilizzazione e una comicità "di tipo inedito, più meditato e meno indiavolato",[39]ma non sono ancora quello che voleva John Hubley, che ne aveva avuto abbastanza "di persone che indossavano penne e pelliccia".[40] Uno dei principi della UPA era quello di occuparsi di personaggi umani, non più di animali antropomorfizzati: cercarono di convincere la Columbia a lasciarli provare questa strada, ma inizialmente dovettero accontentarsi di un compromesso, *The Ragtime Bear* (1949). L'orso che compare nel titolo ha ancora la pelliccia, ma il vero protagonista della storia è in realtà Mr. Magoo, un vecchietto testardo e praticamente cieco che scambia l'animale per proprio nipote. Il personaggio era una novità, perché era un adulto e non un bambino ed aveva delle caratteristiche psicologiche e somatiche non "graziose".[41]Importante per la sua caratterizzazione era la voce gracchiante dell'attore Jim Backus, al quale fu permesso da Hubley di improvvisare i dialoghi, che divennero in questo modo più freschi e spontanei. Magoo si rivelò di grande successo e diede origine ad una serie, di cui John dirigerà ancora due

[36] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit. p.185.
[37] "la Volpe e il Corvo"
[38] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, cit. p.181.
[39] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, cit. p.181.
[40] John Hubley in: Midhat Ajanovic, *Animation and Realism*, Croatian Film Clubs' Association, Zagabria, 2004, p.62.
[41] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, cit. p.181.

episodi, *Spellbound Hound* (1950) e *Fuddy Duddy Buddy* (1951), per poi affidarla quasi interamente a Pete Burness.

Lo stile UPA, la sua "rivoluzione", che riporta nell'ambito della ricerca grafica il cinema d'animazione, appare però più evidente nei cortometraggi singoli, svincolati dalla serie Magoo (che presto perde mordente, diventando più amabile e simpatico). Film come *Gerald McBoing-Boing* (1951) e *Madeline* (1952), entrambi diretti da Robert Cannon, sono esempi di estrema semplificazione dei personaggi e delle ambientazioni e di un uso esteso della cosiddetta "animazione limitata". Questo modo di procedere era in parte dovuto al fatto che alla UPA lavoravano con budget bassi, dovendo quindi "trovare il modo di economizzare e tuttavia avere buoni risultati",[42]ma era anche una scelta artistica. In *Gerald McBoing-Boing*, premio Oscar del 1951 e sicuramente "uno dei più bei disegni animati mai creati",[43]c'è una ricerca consapevole dell'assoluta semplicità: poche linee, colori puri che riempiono lo schermo. In questo film si nota anche come la *new wave* dell'animazione si basasse su una novità di contenuto, oltre che di stile. La storia, tratta da un racconto del Dr. Seuss, racconta di un bambino che non può parlare, ma emettere solamente suoni: "Parole non dice, fa Boing! Boing!, invece".[44]Questa sua limitazione gli causa dolore, esclusione, non è nemmeno capito dalla propria famiglia: infine è però scoperto dalla radio, che lo rende una star, grazie alla sua abilità di rumorista. La comicità è qui molto lontana da quella *slapstick* allora imperante, fatta di inseguimenti tra un gatto e un topo (o tra un'anatra e un coniglio); è un umorismo più cerebrale, che porta "nel cinema quello che i contemporanei *Peanuts* di Charles M. Schultz portano nel fumetto: l'espressione di una sensibilità inquieta e un po' nevrotica".[45]

John Hubley dirigeva pochi film, troppo impegnato nel suo ruolo di produttore esecutivo per potersi dedicare a progetti propri: mentre altri realizzavano film che vincevano degli Oscar, lui doveva limitarsi a supervisionarli. Decise allora di dividere lo studio in due unità, una dedicata ai progetti di Robert "Bobe" Cannon e una ai suoi. Un collega del periodo, ha sostenuto che, nel fare *Rooty Toot Toot* (1952), John "quasi ruppe lo studio",[46]ma fu un rischio che valse la pena correre, perché il film è ricordato come uno dei capolavori della UPA. Collaborò con Paul Julian per il disegno e il colore,

[42] John Hubley in: John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit. p.187.
[43] Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons*, cit. p.330.
[44] "He doesn't speak words, he goes Boing! Boing!, instead."
[45] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, cit. p.183.
[46] Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons*, cit., p.334.

mentre con Bill Scott adattò la ballata tradizionale *Frankie and Johnny*. E' la storia del processo a Frankie, che è accusata di aver ucciso il suo amante Johnny che la stava tradendo, sparando tre colpi attraverso la porta (rooty-toot-toot, il rumore degli spari). Tutte le prove sono contro di lei, ma l'avvocato, ricostruendo in modo improbabile l'accaduto e rivelando che la sposerà, riesce a farla assolvere. Durante i festeggiamenti che seguono la sentenza, Frankie nota un'eccessiva intimità tra l'avvocato e la donna con cui Johnny l'aveva tradita, e gli spara. Questo *cartoon* è forse quello più d'avanguardia della UPA; Hubley e Julian, molto influenzati dall'arte e dal design contemporanei, non hanno avuto paura di inserire questi elementi in un prodotto di intrattenimento. In questo film compare nella sua forma pura quello "I style", lo stile "secco e angolare"[47](da contrapporre allo "O style" rotondeggiante, tradizionale dell'animazione) che si imporrà rapidamente in tutto il mondo.

La UPA giungerà infatti a Zagabria, a influenzare la locale "scuola" di cinema d'animazione con un altro film del 1952, *The Fourposter*. E' un lungometraggio "dal vero" (interpretato da Rex Harrison e Lilli Palmer e diretto da Stanley Kramer), che adatta la commedia di Jan de Hartog, nella quale si segue la relazione di una coppia per trentacinque anni. Gli intermezzi in animazione, che illustrano i passaggi tra le diverse fasi della vita, sono ancora opera di Hubley e Julian e "sono tra i migliori lavori della UPA", riuscendo ad "intrecciare superbamente forma e contenuto".[48]

L'avventura di John Hubley alla UPA si concluse nel 1952, quando, nonostante ne possedesse il 20%, fu costretto a lasciare la società. La ragione è la "caccia alle streghe" anti-comunista che aveva raggiunto Hollywood nell'ottobre del 1947, anno delle prime udienze della House Un-American Activities Committee, la commissione per le attività anti-americane. Nel 1948 venne attaccato il film *The Brotherhood of Men*, non per i suoi contenuti (non fu mai sostenuto che contenesse propaganda comunista) ma per le persone che vi erano associate: Ring Lardner, Jr., Phil Eastman, John Hubley. La HUAC era più preoccupata dagli artisti che del contenuto della loro arte.[49]Il maccartismo tornò alla carica nel 1951 e la UPA è costretta a licenziare o a spingere a lasciare lo studio gli artisti che erano stati inseriti in una "lista nera": la Columbia minacciava di non distribuire più i suoi film se non avesse compiuto questo passo. Bill Melendez e Bill Scott hanno ricordato che circolava la voce che si potesse pagare per

[47] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, cit. p.183.
[48] Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons*, cit. p.335.
[49] Karl F. Cohen, *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*, Jefferson , North Carolina, and London, McFarland & Company, 1997, p.177.

essere messi fuori dalla lista, e sembra che anche John abbia avuto questa possibilità, ma che decise di non farlo.[50]Quando comparirà davanti alla commissione anni dopo, nel 1956, si rifiuterà di "fare i nomi"[51] di altri "comunisti" e si difenderà dicendo: "Il mio lavoro è stato il mio personale lavoro, il mio personale talento, le mie personali opinioni".[52]

Faith Hubley crede che Walt Disney abbia avuto un ruolo nell'epurazione alla UPA;[53]la cosa è difficile da provare, ma certamente Disney fu uno dei testimoni più collaborativi con la HUAC e i nomi li fece, compreso quello del suo ex dipendente David Hilberman (uno dei fondatori della UPA), del quale fornì anche lo spelling: "H-i-l-b-e-r-m-a-n". Riteneva fosse un comunista perché aveva trovato nel suo dossier che, in primo luogo, non aveva religione e, in secondo luogo, aveva studiato a lungo al Teatro dell'Arte di Mosca.[54]

Storyboard (Los Angeles)

John Hubley lavorò per qualche tempo come freelance per studi minori di Los Angeles, come la Ray Patin Productions, prima di fondare una sua casa di produzione, la Storyboard. Essendo John nella lista nera, lo studio non poteva portare il suo nome e c'era un prestanome a gestirlo, Earl Klein. Gli spot pubblicitari che realizza per la televisione non hanno i *credits*, i titoli, quindi il suo nome non compare mai, anche se nell'ambiente tutti sapevano chi era veramente a farli. Sono pubblicità belle e innovative (portarono ad esempio il jazz nella pubblicità) ma soprattutto di grande successo.[55]Un esempio delle originali idee di John in campo pubblicitario, lo possiamo trovare in un lavoro del suo ultimo anno alla UPA, *More Than Meets the Eye* (1952).

[50] Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, St. Martin's Griffin, New York, 1999, p.289.
[51] "name names"
[52] "My work has been my own work, and my own talent, and my own opinions." Sybil DelGaudio, *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley*, cit.
[53] Sybil DelGaudio, *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley*, cit.
[54] "[…] Mr. SMITH: Can you name any other individuals that were active at the time of the strike that you believe in your opinion are Communists? Mr. DISNEY: Well, I feel that there is one artist in my plant, that came in there, he came in about 1938, and he sort of stayed in the background, he wasn't too active, but he was the real brains of this, and I believe he is a Communist. His name is David Hilberman. Mr. SMITH: How is it spelled? Mr. DISNEY: H-i-l-b-e-r-m-a-n, I believe. I looked into his record and I found that, No. 1, that he had no religion and, No. 2, that he had considerable time at the Moscow Art Theater studying art direction, or something.[…]" Congress, House, Committee on Un-American Activities, *Hearings Regarding the Communist Infiltration of the Motion Picture Industry*, 80th Congress, 1st Session, October 23–24, 1947 (Washington: Government Printing Office, 1947). Pubblicato online su http://historymatters.gmu.edu.
[55] Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, cit.

Creato per la CBS, cercava di convincere gli investitori pubblicitari, sempre più attratti dalla televisione, a rimanere alla radio. John, per spiegarne il potere evocativo, immaginava di avere una cinepresa che riprendesse solo i suoni: le cose erano definite dal loro suono, comparivano sullo schermo solo quando lo emettevano, per poi scomparire. Il risultato era uno "stupefacente film dall'aspetto astratto"[56]che raccontava una storia solo attraverso l'uso di suoni visualizzati.

Nel 1953 John ebbe l'occasione di dirigere un lungometraggio animato, *Finian's Rainbow*,[57]tratto dall'omonimo musical di scena a Broadway nel 1947. Per le tematiche a lui congeniali (l'anti-razzismo) e il cast di stelle che era riuscito a riunire per la parte musicale (Ella Fitzgerald, Frank Sinatra, Louis Armstrong, Oscar Peterson) avrebbe potuto essere "il film della sua vita".[58]A colonna sonora e storyboard completati e con l'animazione in corso, il progetto venne interrotto, ufficialmente perché John era *blacklisted*. Anche per lo storico dell'animazione (e animatore) John Canemaker, che ha potuto studiare la storia della produzione, la ragione fu la lista nera: molte sale all'epoca distribuivano solo film prodotti da studios associati con il sindacato IATSE,[59]una delle principali forze della crociata anti-comunista nel cinema, mentre la Storyboard aveva un contratto con la Screen Cartoonists' Guild. Hubley avrebbe dovuto "ripulirsi" dalle accuse per farne parte e continuare così ad avere il sostegno della compagnia finanziatrice.[60]Secondo Faith Hubley le ragioni vere sono da ricercare più probabilmente in una lotta di potere tra i sostenitori del film, mentre Shamus Culhane ritiene che il problema sia stato semplicemente finanziario. Nel 1957 gli era stato offerto di riprendere in mano lo storyboard del film di Hubley e di realizzarlo; rifiutò, ma venne a sapere che i finanziatori erano stati spaventati dalla lievitazione del budget resa necessaria dall'impostazione che John aveva dato al progetto.

La testimonianza di Culhane ci conferma che grande film avrebbe potuto essere. Quando gli fu presentato il materiale della lavorazione, trovò che gli Hubley avevano creato "una versione notevolmente concisa della commedia in forma cinematografica" e che "il design dei personaggi era una delizia dell'animatore". La colonna sonora, "la

[56] Gene Deitch, *How to Succeed in Animation*, pubblicato online su Animation World Network (www.awn.com), capitolo 11.
[57] Nel 1968 ne trarrà un film Francis Ford Coppola, intitolato in Italia *Sulle ali dell'arcobaleno*.
[58] John Canemaker in: Sybil DelGaudio, *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley*, cit.
[59] International Alliance of Theatrical Stage Employees
[60] Karl F. Cohen, *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*, cit., p.183.

migliore mai registrata per un film a disegni animati", aveva più talento di quanto Walt Disney fosse mai riuscito a riunire per uno dei suoi film.[61]

John Hubley fu "schiacciato dalla distruzione di *Finian's Rainbow*",[62]ma questo film diede inizio al definitivo avvicinamento tra lui e Faith, coinvolta nella lavorazione (come assistente di John) da E.Y. Harburg, l'autore delle parole delle canzoni.

Faith Hubley

Faith Elliott nasce a New York il 16 settembre del 1924 e trascorre l'infanzia nel quartiere povero di Hell's Kitchen, dove però "se uno impara a sopravvivere, è piuttosto uno spettacolo".[63]Faith ha ricordato che c'erano persone affamate e senza casa, ma che non mancava la solidarietà tra vicini; anche la scuola pubblica era buona, con ottimi insegnanti, nonostante la lingua inglese fosse di minoranza tra gli studenti, quasi tutti Francesi, Italiani, Greci. I genitori avrebbero voluto che diventasse dentista come il padre, ma lei era decisamente contraria, e il conflitto con loro diventò tanto forte che decise, a sedici anni, di sposarsi, per ottenere l'indipendenza. Il marito, un annunciatore radiofonico, la mise in contatto per la prima volta con l'ambiente teatrale; in questo periodo studia e lavora per qualche tempo alla New Theatre League, una federazione di piccoli teatri, che cercava di stimolare la scrittura e la produzione di drammi socialmente progressisti. Faith all'epoca già sentiva la necessità dell'impegno politico, era fortemente anti-fascista.

Il matrimonio però non poteva durare: lei e il marito erano troppo giovani ed era un matrimonio fondamentalmente di convenienza, per lasciare libera Faith dai genitori e lui dalla chiamata alle armi. Quando il marito e il padre la vennero a prendere con la polizia da alcuni amici del New Theatre, Faith decise di tornare dai genitori e attendere il suo diciottesimo compleanno lavorando in un ufficio di giorno e in teatro la sera.[64]

Nel 1943 si trasferì a Los Angeles, dove trovò lavoro alla Columbia, che scelse perché aveva fama di studio "progressista". Durante la guerra molti uomini erano arruolati, così anche le donne avevano la possibilità di farsi assumere. Il suo primo lavoro è come fattorino, ma portando le lettere ai vari dipartimenti si arrivava a

[61] Shamus Culhane, *Talking Animals and Other People*, cit. p.357-359.
[62] "[…]I do know he was crushed by *Finian's Rainbow* exploding." Faith Hubley in : Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, cit., p.292.
[63] Faith Hubley in: Sybil DelGaudio, *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley*, cit.
[64] Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, cit. p.283.

conoscere a fondo lo studio, si poteva parlare, ad esempio, con tutti gli sceneggiatori: "era come andare a scuola di cinema".[65]Il suo obiettivo era di lavorare ad Hollywood per tre o quattro anni, imparare un mestiere e capire bene come funzionasse la macchina del cinema. Voleva occuparsi del montaggio della musica, ma alla Columbia non le davano questa possibilità e quindi decise si trasferirsi ad altri studios: alla Goldwin in un primo momento, poi alla Republic, dove lavorò al film *Specter of the Rose*, diretto da Ben Hecht. Finì per tornare alla Columbia, questa volta come supervisore al copione in film come *Heaven Only Knows*[66] (1947) (diretto da Albert S. Rogell, un western), mentre la sera studiava sceneggiatura, regia, pittura. E' di questi anni il primo incontro con John Hubley sull'Hollywood Boulevard; con lui lavora anche ad un film, come montatrice, *Human Growth*[67] (1947). Era un film di educazione sessuale per le scuole (uno dei primi), nel quale la UPA si occupava delle parti in animazione.[68]

Dopo una vacanza sulla costa est, decise di non tornare più a Los Angeles e di rimanere a New York, dove lavorò come assistente del regista Leo Hurwitz al documentario *Strange Victory* (1948). Era un film che provocatoriamente si chiedeva se la vittoria alleata fosse veramente una vittoria per tutti, data la poca applicazione degli ideali americani in patria, dove, ad esempio, mancavano le opportunità di lavoro per i neri.

Subito dopo questo film Faith partì per l'Europa. Prima andò a Parigi, poi in Polonia, dove partecipò ad una Conferenza Internazionale della Gioventù Lavoratrice, che ha sostenuto le abbia cambiato la vita, l'abbia fatta crescere.[69]Alla fine della conferenza fu chiesto se qualcuno voleva partecipare alla costruzione di una ferrovia e lei alzò la mano: tre settimane di lavoro in Cecoslovacchia. In seguito sarà a Praga, poi a Roma, poi di nuovo quattro mesi a Parigi, dove, alla Cinémathèque Française, cerca di crearsi una cultura da autodidatta.

Al ritorno a New York, lavorò al film carcerario *So Young, So Bad* (1950) di Bernard Vorhaus e come montatrice a *Go, Man, Go!*, sugli Harlem Globetrotters, prima che le venga chiesto di essere l'assistente di John Hubley in *Finian's Rainbow*. Faith doveva controllare John, famoso per non stare mai nel budget e nei tempi previsti.

[65] Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, cit. p.284.
[66] In Italia: *Solo il cielo lo sa*.
[67] Diretto da Irving Lerner.
[68] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit., p.188.
[69] Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, cit. p.289.

Nel 1955, dopo il divorzio di John (che aveva tre figli) si sposarono. John creò una sede della sua casa di produzione Storyboard a New York e poco dopo chiuse quella di Los Angeles, trasferendosi definitivamente.

Hubley Studio/Storyboard: John e Faith Hubley

La Storyboard cambierà il proprio nome in Hubley Studio quando il maccartismo non sarà più un problema, ma New York era lontana da Hollywood, il centro principale della "caccia alle streghe". John, inoltre, era diventato troppo importante per la pubblicità perché il suo rifiuto di rispondere ad alcune domande della HUAC durante la sua testimonianza nel 1956, gli provocasse dei veri danni.[70]

Tra i voti matrimoniali della coppia c'era quello di "cercare di fare un film serio l'anno e di fare qualsiasi altra cosa avessero dovuto fare per sostenerlo":[71]in pratica, i film d'"autore" avrebbero dovuto essere finanziati dalle entrate delle pubblicità e dei film didattici, ma sarebbero sempre stati lo scopo principale della loro carriera. I cortometraggi animati indipendenti non avevano un mercato, una distribuzione nel circuito normale dei cinema, ma al massimo potevano sperare in quella che viene detta distribuzione *non-theatrical*, cioè quella che affittava i film a università, scuole, biblioteche, chiese ed altre istituzioni pubbliche. I cataloghi di questi distributori erano dominati dai film didattici, ma spesso contenevano anche film di fiction e film animati. La più visibile delle compagnie specializzata in film di tipo sperimentale e indipendente, era quella che distribuiva anche i film degli Hubley, la californiana Pyramid Films. Non c'era un contratto standard tra queste compagnie e gli animatori: ci potevano essere accordi che garantivano tra il 15 e il 40% degli incassi lordi agli artisti, oppure il 50% del netto. [72]

Nel 1957, l'anno in cui John e Faith realizzano il loro primo film *The Adventures of* *, il cortometraggio animato è pronto per passare nelle mani degli indipendenti. I grandi studios stavano chiudendo i dipartimenti di animazione, concludendo così quella che viene a volte considerata l'Età dell'Oro dell'animazione, o perlomeno la sua Epoca

[70] Karl F. Cohen, *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*, cit., p183.
[71]"We made a compromise when we moved to New York: we would try to make one serious film a year and do whatever else we had to do to support that film". Faith Hubley in: John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, Settembre 1973, cit., p.189.
[72] Karl Cohen, "The Unnatural History of Marketing Independent Animated Films on 16MM Film", pubblicato online.

Classica, nella quale il *cartoon* aveva un posto di rilievo nella programmazione delle sale. Era sempre stato comunque un complemento di programma e "nel momento in cui i suoi costi diventano troppo alti, può essere eliminato senza che gli spettatori ne sentano una vera nostalgia".[73]Abbiamo visto come la Disney avesse imboccato per prima questa strada, producendo solo cortometraggi da associare al proprio lungometraggio, ma sarà seguita presto da tutti. Nel 1955 chiuderà un prima volta lo studio della Warner perché Jack Warner credeva inevitabile l'arrivo del troppo costoso cinema stereoscopico; riaprirà, ma solo per chiudere una seconda volta nel 1963, dopo che per cinque anni la qualità del prodotto era calata sempre di più.[74]Nel 1957 chiude anche la casa di Tom e Jerry, la MGM, e la scelta dei suoi registi William Hanna e Joseph Barbera di fondare una propria casa di produzione per la televisione, mostra la direzione in cui andrà d'ora in poi l'animazione di serie.

E' spesso ricordato che gli Hubley sono stati i primi indipendenti a vincere un Oscar nel 1959, con *Moonbird*, ma erano i tempi ad essere maturi. Da quel momento in poi, tra i candidati all'Oscar, compariranno sempre più spesso, accanto a quelli della Disney, film d'autore, o addirittura, cosa prima impensabile, film stranieri. Gli Hubley stessi vinceranno altre due volte, nel 1962 con *The Hole* e nel 1966 con *Herb Alpert and the Tijuana Brass Double Feature* (un film su commissione, che visualizzava due pezzi musicali del complesso del titolo) e otterranno altre quattro *nomination* (*Windy Day*, *Of Men and Demons*, *Voyage to Next*, *A Doonesbury Special*).

Nonostante i successi che otteneva con i cortometraggi, gli introiti della Storyboard erano dovuti per la maggior parte alla pubblicità. Alla fine degli anni Cinquanta, l'animazione pubblicitaria in televisione aveva già alle spalle quasi vent'anni di storia negli Stati Uniti, essendo stato trasmesso il primo spot nel 1941, animato e diretto da Otto Messmer (l'inventore di Felix the Cat) e da allora era diventato un modo sempre più popolare di promuovere i prodotti. I budget delle produzioni erano normalmente piuttosto bassi e quindi l'animazione era spesso semplificata e puntava più che altro a risultare efficace con il minimo dei mezzi; a volte poche immagini fisse, unite tra loro con dissolvenze.[75]Incontriamo nella produzione pubblicitaria televisiva molti nomi importanti dell'animazione: Shamus Culhane (reduce da moltissimi studios, animerà *The Hat* (1964) per gli Hubley), Bill Tytla, Grimm Natwick (inventore di Betty Boop e

[73] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, cit., p.179.
[74] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, cit., p.188.
[75] Maureen Furniss, '*Art in Motion: Animation Aesthetics'*, John Libbey, 1998, p.144.

animatore in *Biancaneve*), Art Babbitt (un altro ex Disney, animatore ad esempio di Goofy).[76]Tra gli inserzionisti pubblicitari, i produttori di cereali per la colazione puntarono decisamente sull'animazione e invasero la televisione con nuovi personaggi, per cercare di raggiungere il pubblico infantile. Forse il più famoso è stato creato dagli Hubley nel 1956, e rispondeva al nome di Marky Maypo.

Marky è un bambino con cappello da cowboy che rifiuta ostinatamente di mangiare i cereali per la colazione Maypo. Suo padre tenta di convincerlo con un gioco ("Io sarò l'aereo, tu l'hangar…"), ma la bocca si chiude all'arrivo del cucchiaio. Infine il padre, esasperato, toglie il cappello al bambino per indossarlo lui stesso e mangiare i cereali con espressione soddisfatta. E' a questo punto che Marky urla: "I want my Maypo!", frase che, passando dalla sua bocca a quella di tutti i bambini americani, fa innalzare la vendite del prodotto del 78%.[77]I committenti dello spot avevano dato libertà creativa alla Storyboard, con un contratto inusuale per il mondo della pubblicità. In pratica sembra non volessero fosse di successo, perché per ragioni fiscali la compagnia produttrice dei cereali (che avevano appena comprato) doveva essere in perdita: la pubblicità quindi doveva essere un'anti-pubblicità.[78] Gli Hubley sfruttarono la libertà concessa per portare sul piccolo schermo "un piccolo documentario di un minuto su come si dà da mangiare ad un bambino"[79] e lo fecero utilizzando lo stile semplificato e sintetico tipico della UPA. Antenati illustri di Marky sono sicuramente *Gerald McBoing Boing* (1951, diretto da Robert Cannon) e ancor più *Willie the Kid* (1952, ancora Cannon) al quale è unito anche

Figura 1: Un momento del primo spot di Marky Maypo (1956)

[76] Noel Wolfgram Evans, '*Animated Television Commercials: 1940-1965: An Overview*', 2001, pubblicato online.
[77] Noel Wolfgram Evans, cit.
[78] Joshua Klein, intervista a Faith Hubley, The Onion A.V.Club, volume 36, issue 10, 22 Marzo 2000, pubblicato online.
[79] Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, cit., p.294.

da una certa affinità caratteriale e dalla passione per il selvaggio west, che si confonde con il mondo degli adulti che circonda il bambino.

Entrambi i personaggi sono piatti, con poche linee a delimitarne i contorni e spesso sono riempiti di un'unica tonalità di grigio; l'azione si svolge intorno ad un tavolo visto lateralmente e non c'è accenno alla profondità, ma il padre diventa più tridimensionale, "corposo", quando muove il cucchiaio davanti a sé ad imitare un aereo. L'animazione è "limitata" in alcune sue caratteristiche (enfasi sul dialogo, personaggi immobili per più fotogrammi) ma è da notare il fatto che c'è molto movimento, lo spot è piuttosto ipercinetico e non c'è risparmio nel cercare di mostrare le diverse emozioni dei protagonisti tramite i loro movimenti, come nella tradizione disneyana. Allo stile grafico moderno gli Hubley hanno unito inoltre il loro interesse per il vero modo di parlare dei bambini, decidendo di usare la voce di loro figlio Mark, di quattro anni, come base per lo sviluppo del *commercial*. Si può considerare Mark quasi come un co-autore, avendo improvvisato le sue battute, seguito da John con un registratore. Questa scelta di usare un suono il più possibile "naturale", se interessante dal punto di vista artistico, fu un successo anche dal punto di vista dell'effetto spettacolare: avrebbe avuto tanto fascino e potere di provocare l'imitazione la voce di un attore che cerca di sembrare un bambino? Gli Hubley furono molto soddisfatti dall'esperimento e utilizzarono le voci dei propri figli in molti dei loro film successivi: *Moonbird* (1959), *Windy Day* (1967), *Cockaboody* (1973). Forse i bambini hanno sentito una voce più vicino alla propria e così si sono visti rappresentati più fedelmente, ma il personaggio stesso di Marky è lontano da una rappresentazione stereotipata dell'infanzia. Non è "carino" e "simpatico", fa i capricci, probabilmente non piacendo troppo agli spettatori adulti; ha una volontà forte che solo alla fine è piegata dalla bontà del prodotto e dalle capacità d'attore di suo padre.

Gli Hubley, produssero altri sei o sette spot, e con essi si mantennero per anni (solo con il primo si pagarono mezzo *Moonbird*). Accadde poi che venne rescisso loro il contratto, per dissensi con i committenti riguardanti la gestione del personaggio (che, d'altra parte, era un po' loro figlio). Furono molto ben pagati e in seguito sarà anche inserito un piccolo busto di plastica di Marky all'interno delle scatole dei cereali, cosa in precedenza osteggiata da John & Faith.

C'è una coda particolare alla storia di questo *commercial*. Nei tardi anni Sessanta i Maypo Oat Cereal vengono rilanciati dalla campagna inventata dal famoso pubblicitario George Lois (massimo teorico del fatto che la celebrità venda), in cui alcuni noti

sportivi piagnucolano dicendo "I want my Maypo!". Nel 1981 lo stesso Lois lancia MTV, semplicemente sostituendo a "Maypo" "MTV": ecco allora David Bowie che dice: "I want my MTV!".[80]

L'ambiente della pubblicità non era amato dagli Hubley, in particolare Faith aveva sentito "il pericolo di passare la vita a fare pubblicità"[81] fin dall'inizio della Storyboard a New York. Quando ne ebbero l'occasione si dedicarono a qualcosa di più costruttivo ai loro occhi, la televisione educativa. Si trattava sempre di vendere, ma conoscenza in pillole ai bambini e ragazzi che guardavano due programmi di successo del Children's Television Workshop, *Sesame Street* e *The Electric Company*. *Sesame Street*, noto soprattutto come prima casa dei pupazzi Muppets, inizia nel 1969 e continua ad andare in onda ancora oggi, mentre *The Electric Company*, creato dalla PBS nel 1971 sull'onda del successo di *Sesame* era rivolto ai bambini tra i sei e i dieci anni e cercava di insegnare la grammatica e le capacità di lettura di base. Uno dei personaggi di cui si occuparono gli Hubley è Letterman, il supereroe protagonista della serie *The Adventures of Letterman*, nella quale sostituisce le lettere che il cattivo Spell Binder aveva cambiato con la sua bacchetta magica, causando grandi guai ("train", treno, poteva diventare "rain", pioggia). Gli Hubley crearono nel 1972 una scenetta che fa leva ancora sul fatto che le parole possano assumere un altro significato, cambiando una sola lettera: un innamorato canta una canzone nella quale chiede continuamente a Ruth di dirgli la verità ("truth"). Alla fine lei gliela dice: "Mi chiamo Pearl".

John, più di Faith, desiderava fare dei lungometraggi, in modo che il suo lavoro riuscisse a raggiungere un pubblico più vasto. Ci riuscì due volte, con *Of Stars and Men* (1961) e *Everybody Rides the Carousel* (1976), ma il primo non ebbe molto successo per problemi di distribuzione (inoltre è un saggio, più che un film di finzione) e il secondo è un lavoro per la televisione. Altri tentativi si succedettero nel corso degli anni. Cercarono ad esempio di fare un *Viaggi di Gulliver* e comprarono i diritti per l'adattamento di *Charlotte's Web*, uno dei libri più noti dello scrittore per l'infanzia E. B. White, ma non riuscirono a trovare i finanziamenti necessari per dare inizio al

[80] Si riconosce in questo caso una tendenza tipica del marketing della cultura di massa, presente anche nel mondo dell'animazione commerciale: l'oscillazione tra la riproposizione del conosciuto e la ricerca della novità. Si copia quello che ha già dimostrato il suo successo presso il pubblico ma contemporaneamente si propone la novità per differenziarsi dai concorrenti.
[81] Faith Hubley in: John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, Settembre 1973, cit., p.188-189.

progetto. John, secondo Faith, "cercava di vivere in tutti e due i mondi",[82]quello dell'animazione indipendente e quello dei lungometraggi per il grande pubblico. Nel 1975 accettò di dirigere il film *Watership Down*,[83]tratto dall'omonimo romanzo di Richard Adams, ma dopo un anno di lavoro a Londra (faceva il pendolare con New York), il produttore Martin Rosen lo licenziò, portando lui stesso a termine il lavoro. Le ragioni del licenziamento non sono chiare (per Faith non hanno niente a che fare con il lato creativo) ma per John fu una grande delusione, un altro film lasciato a metà dopo *Finian's Rainbow*.

Nei mesi di *Watership Down,* John era sempre più malato ed ebbe in seguito anche un attacco cardiaco; il 21 febbraio del 1977, morì durante un'operazione di bypass al cuore. Gli Hubley avevano iniziato dal novembre dell'anno precedente *A Doonesbury Special* (1977): il film sarà completato da Faith con Garry B. Trudeau, l'autore delle strisce da cui era tratto questo "speciale" di mezzora per la NBC. Faith Hubley, negli anni seguenti, manterrà l'impegno di creare un film "personale" all'anno all'Hubley Studio, producendone più di venti. L'ultimo sarà *Northern Ice, Golden Sun*, che è dell'anno della sua morte, il 2001.

[82] Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, cit., p.294.
[83] In Italia: *La collina dei conigli*.

Capitolo 2

I primi film indipendenti

I film che danno inizio alla carriera degli Hubley come autori indipendenti, hanno un esplicito intento artistico e cercano in primo luogo di essere innovativi, di portare avanti la ricerca formale, di differenziarsi nel modo più netto da quello che John aveva fatto in precedenza e dalla produzione contemporanea. In epoche successive torneranno invece, a volte, ad uno stile più tradizionale, forzati dai contenuti dei film, che richiedono magari un trattamento "realistico".

I tre lavori che possiamo inserire in questo momento iniziale sviluppano però già alcune delle tematiche nelle quali abbiamo idealmente diviso la produzione degli Hubley: l'interesse per l'infanzia, l'impegno a favore del rinnovamento sociale. *Tender Game*, l'ultimo dei tre, appare isolato, diverso dalle altre opere, solo uno splendido gioco di linee e colori.

*The Adventures of ** (Asterisk)

Nel 1957 John & Faith Hubley producono il loro primo cortometraggio indipendente. E' *The Adventures of* *, "Le avventure di Asterisco", con questo segno a rappresentare il protagonista della storia, un bambino.

L'inizio del film vede infatti un asterisco entrare in scena muovendosi a ritmo di jazz e accompagnare la comparsa graduale delle parole che introducono il film: "Le Avventure di *, che vive in una casa dove ama giocare e dove gode di ogni nuova cosa vede e crescendo lui vede di più e quindi gode di più, al contrario di suo padre, che ha dimenticato come giocare e come vedere nuove cose".[1]La parola "casa" non è in realtà scritta, è rappresentata da un quadrato nero che appare intorno ad Asterisco, cominciando a creare quel mondo stilizzato che si alternerà ad uno più realistico durante tutto il corso del film. Quando il padre viene nominato, compare una figura fatta da tre forme tondeggianti sovrapposte, come una sorta di uomo di neve, che si muove pesantemente, al contrario dell'asterisco. La musica che lo accompagna ne sottolinea

[1] "The Adventures of *-who lives in a [house]-where he loves to play-and enjoys each new thing-he sees-and as he grows-he sees more-and enjoys more-unlike his father-who has forgotten how to play-and how to see new things"

l'andatura grave con alcune note di fiati, che saranno il suo leitmotiv, mentre al bambino in scena è sovrapposto sempre un velocissimo tema al vibrafono. Dopo i titoli di testa vediamo il padre che chiude il figlio in una stanza dove, lentamente, l'asterisco si trasforma in un bambino. È seduto, perché ancora si regge in piedi a fatica, fa dei versi e gesticola in direzione di ciò che lo circonda, verso quel mondo che ai suoi occhi comincia a prendere forma: delle immagini indistinte, sfocate, diventano, attraverso successive dissolvenze, una sedia, un cavallo a dondolo. Scopre anche un cane (un semplice mucchietto di linee nere che abbaiano) e mentre cerca di afferrarlo sul tavolo dove si è rifugiato, cade all'indietro, mettendosi a piangere. Il pianto è veramente breve, perché l'attenzione del bambino è attirata da qualcosa: è un rettangolo luminoso, è la porta, un nuovo universo da conoscere. Attraversa ballando la casa, come l'asterisco all'inizio del film, osservando incantato tutto ciò che vede e in salotto incontra suo padre, che sta leggendo il giornale seduto in poltrona. Il bambino vuole mostrargli dei pesci che ha preso da una boccia (sono delle figure geometriche colorate) ma il padre lo ammonisce con un dito e rimette i pesci al loro posto. Il bambino, indispettito, gli ruba il giornale: comincia un inseguimento, però in un ambiente astratto, puramente pittorico, dove l'Asterisco si illumina, cambia forma, si nasconde tra i piani di colore.

Il film è strutturato come il susseguirsi delle diverse fasi di crescita di un uomo e delle esperienze che ha di conseguenza della realtà: inizialmente conosce una stanza, quindi una casa, il mondo esterno, la società. Viene sfruttata una delle caratteristiche fondamentali del cinema d'animazione, che, grazie alla sua capacità di rapida metamorfosi delle cose e delle persone, riesce ad abbracciare in pochi minuti archi di tempo molto lunghi o a riassumere fenomeni molto complessi: un'intera vita (come in questo caso), la Storia della Terra (come nell'episodio del *Bolero* in *Allegro non troppo* di Bruno Bozzetto). E' anche una struttura di tipo ciclico, perché, oltre a raccontare una vita, mostra come a questa ne sia collegata naturalmente un'altra. Una struttura narrativa di questo tipo è vista come più vera da molti artisti indipendenti, rispetto alla linearità della narrativa tradizionale; in particolare Faith Hubley, nei suoi lavori dopo la morte di John, la impiegherà spesso, convinta profondamente che sia più adatta a descrivere la vita[2].

Dopo la casa, si conosce allora il mondo esterno: il bambino viene portato dal padre allo zoo, dove non ha paura di fronte alla gabbia del leone e per questo si azzuffa con un

[2] Maureen Furniss, '*Art in Motion: Animation Aesthetics*', John Libbey, 1998, p.242.

altro bambino, più intimorito di lui; in un'altra occasione scopre dietro ad una staccionata il meraviglioso mondo di un cantiere edile. Quest'ultimo lo entusiasma indicibilmente, tanto da farlo correre a casa per cercare di riprodurlo in giardino. Toglie le pietre del vialetto, le assi della staccionata, inchioda tutto e lo puntella con una sedia, costruendo un'altissima struttura pericolante, di cui è molto orgoglioso. Non altrettanto contento è suo padre, che, tornato a casa, si mostra più preoccupato dell'aiuola rovinata che contento per l'opera del figlio. Il bambino è avvilito, comincia a camminare, accompagnato da una musica malinconica e dà un calcio alla costruzione. E' il momento del suo ingresso nella società. Entra in un locale, sicuro di sé, passa davanti a delle ragazze, si avvicina ad un gruppo di ragazzi, ma non è vestito adeguatamente: loro sono vestiti tutti a righe bianche e nere, il suo vestito è invece coperto di…asterischi. Cambiato il vestito, può ora essere accettato, ma cammina a testa bassa, non più a petto in fuori. La sua figura appare isolata all'interno dello schermo: mentre cammina verso lo spettatore cambiano velocemente i vestiti che indossa, le diverse "divise" che ha dovuto portare durante la sua vita: studente, sportivo, soldato. In conclusione lo vediamo con in braccio un bambino, è padre, ma deve subito lasciare il figlio per trovarsi vestito da impiegato e timbrare meccanicamente dei fogli. Alla fine della giornata, sulla via verso casa, per caso si imbatte in un pittore che sta osservando attentamente la propria tela, come a cercare l'ispirazione per continuare a dipingere. Cerca anche lui di vedere cosa ci sia sulla tela, ma non riesce a distinguere niente. Intanto suo figlio sta dipingendo in giardino una strana scultura e all'arrivo del padre lo abbraccia sporcandolo, ma aspettandosi interesse per la sua opera. Niente di tutto ciò. Entra in casa a leggere il giornale, esattamente come suo padre aveva fatto anni prima. Un rumore però attira la sua attenzione facendolo uscire di casa: è suo figlio, che ha rotto la scultura e si è rifugiato su un albero. Prende allora uno dei pezzi che si erano

Figura 2: Il protagonista di *The Adventures of* * (1957) mostra orgoglioso la sua opera

staccati dalla scultura e lo rimette al suo posto: improvvisamente questa comincia a prendere una forma diversa, quella di un animale fantastico, una sorta di cavallo che prende vita. Padre e figlio lo cavalcano insieme attraverso la città, che diventa sempre più stilizzata, e il bambino è di nuovo Asterisco. Anche l'adulto lo diventa quando si fermano davanti al quadro che prima gli era sembrato vuoto, ma che adesso riesce a "vedere". Adesso sono entrambi asterischi che danzano.

E' interessante il riferimento all'arte pittorica e in particolare alla pittura contemporanea che si avverte durante tutto il corso del film: lo troviamo nello stile scelto, nella trama stessa e nelle reciproche influenze tra questi due piani. L'arte astratta diventa il mezzo di espressione adottato nelle parti in cui il bambino è più libero e felice, rendendo evidente in questo modo la sua diversa capacità di percepire il reale quando è in queste condizioni, quando cioè è più autenticamente un bambino. Questo rapporto privilegiato tra infanzia e arte contemporanea ci viene mostrato quando anche l'adulto, cambiato nel profondo dal bambino, riesce ad apprezzare il quadro che prima non riusciva a comunicargli nulla, e a trasformarsi anch'esso in un asterisco, ad entrare in un mondo nuovo, al di là di una ricezione solamente superficiale delle cose. Gli Hubley in questo sembrano seguire molto da vicino il pensiero di Vassily Kandinsky, che nel 1912 scriveva: "Il bambino guarda ogni cosa con occhio non assuefatto, e ha ancora integra la facoltà di percepire la cosa come tale".[3]

Figura 3: La corsa finale attraverso la città di padre e figlio in *The Adventures of ** (1957)

Questo cortometraggio, tra tutta la produzione degli Hubley, è il più vicino come spirito sperimentale ed anche in alcuni tratti del risultato finale, all'arte colta del primo Novecento, ed è palese il tentativo di distanziarsi il più decisamente possibile dal cortometraggio animato

[3] *Almanacco del Cavaliere Azzurro*, 1912, citato in: Storia dell'Arte Contemporanea, Fabbri Editori, Milano, 1985.

tradizionale, anche da quello della stessa UPA.[4]Lo conferma lo stesso John Hubley: "Decidemmo di fare un film con la musica e senza dialogo e di occuparci di personaggi astratti. Volevamo ottenere un aspetto grafico che non si fosse mai visto. Così giocammo con la tecnica *wax-resist*: disegnare con la cera (*wax*) e spruzzarla con colore ad acquarello per produrre una *resisted texture*. Concludemmo coprendo di cera tutti i disegni e spruzzandoli ed esponendoli due volte. Facemmo anche gli sfondi allo stesso modo. Fotografata risultò una trama pittorica a cera molto ricca, che aveva un aspetto molto fresco, nuovo".[5]Allo spettatore appare in effetti un'immagine piuttosto complessa da decifrare, senza dei piani uniformi di colore, ma con ogni area "sporcata" da un'altra tinta. Dominano in generale delle tonalità calde, dei gialli arricchiti da pennellate più scure, dei marroni che ricordano la terra, ma nelle parti astratte gli sfondi si fanno più cupi, in modo da far emergere le figure in primo piano (con la stessa funzione degli sfondi neri di alcuni quadri astratti di Kandinsky). Il paesaggio naturale e cittadino è sfumato, dai contorni non ben definiti ed i personaggi, quando assumono una forma più "naturalistica", ne sono immersi.

Il riferimento all'arte contemporanea è consono alla visione del co-produttore, insieme agli Hubley, di questo film, il Solomon R. Guggenheim Museum, che aveva commissionato loro un'opera che trattasse il tema "c'è più di un modo di vedere le cose".[6]Il direttore del museo era James Johnson Sweeney (1900-1986), critico d'arte, noto per aver cambiato il nome del museo da "Museum of Non-Objective Painting", come prima era conosciuto, alla più neutra denominazione attuale, che permise un ampliamento dei generi delle collezioni, che poterono comprendere ad esempio la scultura. Sweeney deve aver partecipato da vicino alla produzione del film: è citato nei titoli di testa come collaboratore alla scrittura della storia e come consigliere tecnico e consulente. La Guggenheim Foundation aveva già una tradizione di finanziamento di lavori d'avanguardia, anche nel campo dell'animazione. La direttrice precedente, Hilla Rebay, aveva seguito la produzione di *Motion Painting No.1* (1947) di Oskar Fischinger

[4] John Grant, *Masters of Animation*, BT Batsford, London, 2001, p.120-121.
[5] "We decided to do a film with music and no dialogue and to deal with abstract characters. We wanted to get a graphic look that had never been seen before. So we played with the wax-resist technique: drawing with wax and splashing it with watercolor to produce a resisted texture. We ended up waxing all the drawings and spraying them and double-exposing them. We did the backgrounds the same way. It photographed with a very rich waxy texture, which was a fresh look".
John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, Settembre 1973, inclusa in *The American Animated Cartoon, A Critical Anthology*, a cura di Danny Peary e Gerald Peary, E.P.Dutton, New York, 1980, p.190-191.
[6] "There is more than one way to see at things". John Hubley in: John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit.

ma non era rimasta soddisfatta né dal lungo tempo impiegato dall'artista a finire l'opera, né dal risultato finale; infatti la fondazione non finanzierà più suoi lavori e *Motion Painting No.1* sarà, forse anche per questo motivo, l'ultimo film di Fischinger.[7] Il finanziamento da parte di istituzioni culturali è spesso problematico per gli artisti, a causa degli spesso imponderabili criteri applicati alla distribuzione dei fondi; Faith Hubley sostiene che le siano stati rifiutati finanziamenti dal Guggenheim sedici o diciassette volte (e di detenere in questo il record mondiale) perché "non ne aveva bisogno" e avrebbe tolto dei soldi a chi ne necessitava realmente; questo, secondo Faith, perché la gente associa stupidamente la notorietà con il denaro, cosa non proprio vera nel campo dell'animazione indipendente.[8]

Non bisogna pensare che John Hubley abbia abbandonato l'animazione per fare un film d'avanguardia: ci sono diversi punti del cortometraggio che testimoniano del contrario. Uno di questi è quando il padre, allo zoo, alza il figlio per permettergli di raggiungere una fontanella per bere; l'attenzione del bambino è attratta da qualcosa e, ancora sorretto a mezz'aria, si sporge da dietro al corpo del padre per osservare ciò che sta succedendo. Un movimento così espressivo, la grande *recitazione* del bambino, sono i mezzi artistici del miglior disegno animato tradizionale e ottenuti grazie all'esperienza fondamentale in questo campo. E' curioso però notare che ciò da cui era stato attirato il bambino, dei cavalli al galoppo, sia mostrato con poche forme quasi astratte (le gambe dei cavalli) che riempiono per un secondo tutto lo schermo, a catturare l'essenza del movimento, come un quadro futurista o del cubismo analitico. In questo film sperimentazione e tradizione coesistono strettamente e si può notarlo anche nell'utilizzo che viene fatto della musica.

La colonna sonora è un pezzo jazz di Benny Carter (quindi già una scelta di rottura con il classico accompagnamento orchestrale) che ha una notevole dignità musicale preso anche di per sé, al contrario delle musiche spesso strettamente "di servizio" dei corti Warner o Disney. La musica è però di tipo "empatico", segue, rafforzandolo, il clima emotivo del film, esattamente come in tutto il cinema classico, ed è totalmente sincrona alle immagini, nella tradizione del cortometraggio animato comico americano.

Secondo John Hubley, il tentativo di non percorrere strade già battute, in particolare dal punto di vista della tecnica, influenzò molto l'ambiente dell'animazione, soprattutto

[7] Michael Barrier, *Capsules – Motion Painting No.1*, pubblicato on-line su www.MichaelBarrier.com
[8] Joshua Klein, intervista a Faith Hubley, The Onion A.V.Club, volume 36, issue 10, 22 Marzo 2000, pubblicato online.

in Europa: “Quel film colpì gli animatori europei come una notizia bomba, e pow!, li infiammò tutti. Per un po’ quel piccolo * divenne un simbolo in Europa dell’avanzamento dell’animazione. Da quel momento in poi gli artisti cominciarono ad esplorare milioni di diverse tecniche grafiche”.[9]Certo se ne ricorderà Bruno Bozzetto dieci anni dopo, quando realizzerà *Una vita in scatola* (1967), la storia della vita di un uomo, dalla nascita alla morte, grigia e ripetitiva, che in alcuni momenti riesce a colorarsi, ad entrare in un’altra dimensione di felicità: il protagonista esce di casa, dalla sua “scatola” per spostarsi in un’altra “scatola”, ma il saluto di suo figlio lo porta per un attimo in un meraviglioso sogno di una natura incontaminata, armoniosa.

Harlem Wednesday

Il secondo film degli Hubley, del 1957, si potrebbe avere qualche esitazione a considerarlo un loro lavoro e forse anche a classificarlo come “film d’animazione”, se si adottassero dei criteri troppo restrittivi. Infatti, nei dipinti che compaiono nei dieci minuti del film non c’è mai la mano di John Hubley, né sono in senso stretto “animati”, ma solamente percorsi al loro interno con zoom e panoramiche, o semplicemente mostrati in alcuni particolari. Sono acquarelli di Gregorio Prestopino (1907-1984), pittore nato nella Little Italy di New York, influenzato dalla cosiddetta Ashcan School, soprattutto per la rappresentazione della vita della città, e dal Realismo Sociale di artisti come il contemporaneo e più noto Ben Shahn (1898-1969). Quest’ultimo movimento, (“Social Realism”, ma è chiamato in diversi modi, come ad esempio American Social Conscious Painting[10]) nato negli anni Trenta durante la Grande Depressione e sostenuto dalle politiche a favore degli artisti del New Deal di Roosevelt, era

Figura 4: Uno dei dipinti di Gregorio Prestopino in *Harlem Wednesday* (1957)

[9] John Hubley in: John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit., p.191.
[10] “Ben Shahn”, *Dizionario della pittura e dei pittori*, Einaudi, Torino, 1989.

caratterizzato da una forte componente ideologica di sinistra e denunciava le difficili condizioni di vita dei lavoratori, con non velata critica al sistema capitalista. Le opere di Prestopino che sono presentate dal film fanno parte certamente di un'arte di impegno sociale: il quartiere nero per eccellenza, Harlem, era di fatto un ghetto[11]che testimoniava del grande problema razziale degli Stati Uniti. A parte il soggetto, non si trova in questi lavori la polemica esplicita e il diretto schieramento politico di alcune opere di Shahn o dei muralisti messicani come Diego Rivera. C'è il tentativo di dare un'immagine realistica della città e soprattutto dei suoi abitanti, ritratti in diversi momenti della giornata: per la strada, al lavoro, nelle loro case; sembra voler essere trasmessa l'idea di una dignità profonda dei protagonisti degli acquarelli, che hanno di solito espressioni neutre, difficilmente decifrabili come di gioia, dolore o altri sentimenti. Certo, alcuni di loro sono stanchi, devono portare travi, borse della spesa, spesso stanno traslocando e quindi a volte hanno la testa piegata in avanti, o sostenuta con una mano; ci sono anche però bambini che giocano, uomini che suonano e ragazze che si legano i capelli, a mostrare una vita privata dei neri non presente nell'immaginario americano. Queste impressioni sono portate dalla pittura di Prestopino attraverso un tratteggio semplificato delle figure, deformazioni espressionistiche e prospettive appiattite verso l'osservatore; i colori dominanti sono il marrone dei palazzi di mattoni presentati fin dalla prima inquadratura ed il bianco della carta, da cui gli uomini non staccano, ma di cui fanno completamente parte.

Figura 5: Un'immagine di Harlem in *Harlem Wednesday* (1957)

L'intervento degli Hubley è limitato: non sono possibili molte invenzioni in un film di questo tipo; si potrebbe pensare ad un montaggio molto serrato, con cambi di ritmo a seguire la musica di Benny Carter, oppure un ordine dei dipinti teso a far emergere dei contrasti tematici. Non troviamo nulla del genere. Il montaggio è regolare, con lenti spostamenti dell'inquadratura,

[11] Gian Carlo Roncaglia, *Il jazz e il suo mondo*, Einaudi, Torino, 1979, p.141.

che a volte parte da un particolare per svelare arretrando l'intera immagine, e appare evidente un ordine voluto dagli autori solo nella scelta di far coincidere inizio e fine del film, per dare unità all'opera: all'inizio è un caseggiato di mattoni con una fila di panni stesi ad essere seguito dall'immagine di un bambino che dorme, mentre nel finale l'ordine è rovesciato.

Perché considerare allora questo film un'opera degli Hubley ed un film d'animazione? Perché si può scegliere di applicare una definizione di "animazione" ecumenica e tollerante, comprensiva anche di opere vicine alla proiezione di diapositive, e si è più portati a farlo quando i risultati sono buoni, come in questo caso. Gli Hubley si sono messi al servizio dell'arte di un altro autore, riuscendo a creare con mezzi semplici e grazie all'apporto fondamentale della musica, un clima, un *mood* preciso, che non tradisse i dipinti di Prestopino e desse un'immagine positiva di Harlem e di chi la abitava. E' allo stesso tempo un film politico e impressionistico, perché un viaggio tra i neri di New York, nel 1957, (è solo del 1956 la dichiarazione dell'illegalità della segregazione da parte della Suprema Corte statunitense, il primo successo della lotta per i diritti civili) è una presa di posizione riguardo al problema razziale.

John e Faith Hubley credono nella bellezza intrinseca delle immagini che alternano sullo schermo e non ritengono che sia solo il movimento a sostenere l'interesse dello spettatore. Come ha detto Jules Engel, uno dei compagni di avventura di John alla UPA, parlando della computer animation, che tenderebbe a "animare troppo", rispetto ad "animare troppo poco", per nascondere il fatto che il lavoro artistico non abbia fascino di per sé stesso: "un buon disegno non è mai morto. I buoni disegni hanno tessitura nelle linee e una propria bellezza".[12]Gli acquerelli di Prestopino sono esplorati da vicino, nella loro materia pittorica, che rende ricca e complessa l'inquadratura, e riescono a sostenere i cinematograficamente lunghi secondi delle inquadrature fisse, delle lente carrellate.

The Tender Game

Dopo la parentesi di *Harlem Wednesday*, l'anno successivo, il 1958, vede il ritorno degli Hubley alla produzione di un vero e proprio "disegno animato", e alla sperimentazione formale; John ricorda che, dopo *The Adventures of **, "*Tender Game*

[12] "a good drawing is never dead. Good drawings have texture in the lines and a beauty of their own." Jules Engel in: Maureen Furniss, '*Art in Motion: Animation Aesthetics'*, John Libbey, 1998, p.80-81.

andò in un'altra direzione: figure segmentate".[13]I protagonisti del tenero gioco sono infatti un ragazzo e una ragazza composti di poche linee, spesso non unite tra loro, che si muovono in maniera sì coordinata, a creare una figura riconoscibile come umana, ma pronte a deformarsi radicalmente per esprimere le emozioni dei personaggi.

L'amore, l'Amore romantico, è l'unico tema di questo film, illustrazione della canzone *Tenderly,*[14]cantata da Ella Fitzgerald, che accompagna l'azione in tutta la sua durata. La Ragazza lavora nel chiosco di un parco, dove vende fiori. Chiude le ante perché la giornata è finita e si avvia a piedi, passando sotto le chiome degli alberi, camminando accanto ad un laghetto. La natura è affascinante, ma assume un tono malinconico, perché poco dopo vediamo la protagonista, sola, seduta su una panchina, mentre su quella accanto a lei ci sono due innamorati; subito dopo è appoggiata ad una ringhiera, ad osservare le barche sull'acqua. E' un'atmosfera che ricorda i testi di Ira Gershwin per le canzoni del fratello George, nei quali uomini e donne si affliggono per l'amore non ancora trovato, ma che sanno essere da qualche parte ad attenderli. L'amore della Ragazza la aspetta il giorno successivo, davanti al piccolo chiosco, dal quale i fiori sembrano esplodere verso l'esterno, appena viene aperto: il Ragazzo sta spazzando per terra con una scopa e le linee di cui è composto si muovono agili e innaturali. La Ragazza vede due innamorati passare abbracciati. Non è più preda della tristezza del giorno precedente, anzi, è intenerita dallo spettacolo e questo sentimento giunge fino alla gioia incontenibile, che esprime lanciando in aria, sopra la sua testa, delle foglie, dei rametti. Questi vanno a

Figura 6: Il Ragazzo cerca di farsi notare in *The Tender Game* (1958)

[13] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, Settembre 1973, inclusa in *The American Animated Cartoon, A Critical Anthology*, a cura di Danny Peary e Gerald Peary, E.P.Dutton, New York, 1980, p.191.

[14] Di Jack Lawrence e Walter Gross e qui interpretata dall'Oscar Peterson Trio: Oscar Peterson (pianoforte), Herb Ellis (chitarra), Ray Brown (basso).

colpire il Ragazzo, che li stava in realtà proprio raccogliendo quei rametti, e la situazione è imbarazzante per la Ragazza. Le successive scene descrivono l'avvicinamento progressivo dei due protagonisti: il Ragazzo "colpisce" con lo sguardo (letteralmente: dei pallini partono dai suoi occhi e raggiungono l'obiettivo) e cerca di farsi notare, finché li troviamo fianco a fianco, timidi, su una panchina. Il loro aspetto è in continuo mutamento, con spostamenti anche bruschi di parti del corpo, che mimano i futili discorsi, le risate immotivate, ma quando l'amore è dichiarato le metamorfosi diventano improvvisamente più morbide, più sfumate. L'amore li ha cambiati, li ha resi più belli, i capelli di lei si sciolgono e ne incorniciano il volto. E' l'apice dell'idillio, ma un'ombra si posa sulla loro felicità: l'inquadratura si sposta verso destra e mostra due figure nere, minacciose, che li stanno guardando. La Ragazza, spaventata, fugge. Le difficoltà sono però solo questione di un momento, perché è vero amore, e deve trionfare: vediamo gli innamorati che si incontrano nuovamente e l'abbraccio che li unisce diventa una figura astratta, due linee colorate che si intrecciano. La Ragazza si libera per un attimo, per esprimere fisicamente la propria gioia, saltando attraverso lo schermo, accompagnata in questo anche dagli elementi del paesaggio, una statua equestre, un vaso. Il Ragazzo e la Ragazza si abbracciano nuovamente e si allontanano verso lo sfondo, rimpicciolendo, scomparendo in pochi fotogrammi.

Figura 7: L'abbraccio astratto dei due innamorati di *The Tender Game* (1958)

La natura, che fa da cornice per l'idea di purezza che a volte le si accompagna, ha un ruolo importante, ma il verde praticamente non compare. I colori sono trasfigurati poeticamente, non c'è alcun tentativo di realismo: compare molto rosa, non per caso, ed emergono all'improvviso dei gialli e viola su uno sfondo altrimenti morbido e sfumato. Delle immagini fisse a volte sono deformate otticamente o ripetute due volte, una sopra l'altra, con una sovrimpressione, in modo che il segno pittorico si sfaldi, creando solo l'impressione di un paesaggio, che non riesce ad essere colto del tutto. L'atmosfera è

irreale, pura rappresentazione del sentimento; come viene detto dai titoli di testa, il film è "una favola di John e Faith Hubley",[15]volendo indicare con il termine "favola" non una precisa forma di narrazione, ma il carattere fantastico e sognante della storia. Come nelle favole e nelle fiabe, siamo in un tempo non specificato, in pratica fuori dal tempo e contribuisce a creare questo effetto l'atmosfera vagamente retrò che si respira nel film. L'assenza di dialogo e la mimica espressiva dei personaggi ci porta direttamente nel film muto e in particolare a Chaplin, del quale il film ricorda le numerose figure di timidi innamorati che riescono a mantenere il proprio sentimento, nonostante le difficoltà della vita di tutti i giorni; inoltre, come nelle favole di Chaplin, anche qui non ci sono principi e principesse, ma persone comuni, uno spazzino e una fioraia.

Secondo Jean-Luc Godard questo film "avrebbe sicuramente deliziato Mademoiselle de Scudéry",[16]sottolineandone così il carattere di divertimento prezioso, accostabile allo spirito del Seicento francese, quando la scrittrice Madeleine de Scudéry animava salotti e pubblicava *Clélie, Histoire romaine* (1654), nel quale compare la *Carte du Tendre*, la carta del paese dell'amore.[17]Si può considerare un film disimpegnato, il cui unico "impegno" sia quello di portare avanti ulteriormente la ricerca stilistica della Storyboard, allontanandola moltissimo, nell'uso della linea, quasi una pennellata, dal disegno animato tradizionale. Dal punto di vista del possibile messaggio che la semplice storia volesse trasmettere, non se ne trova altro che la volutamente ingenua difesa dell'Amore; si potrebbe dire che sia stata gettata la base di quell'ottimismo di fondo che troveremo nei lavori successivi degli Hubley.

[15] "A fable by John Hubley/Faith Hubley"
[16] Jean-Luc Godard, *Godard on Godard: Critical Writings by Jean-Luc Godard*, Da Capo Press, New York, 1986.
[17] "Scudéry, Madeleine de", Dizionario Bompiani degli Autori, Bompiani, Milano, 1987.

Capitolo 3

L'impegno politico e sociale

Una dichiarazione di John Hubley è significativa per comprendere il suo pensiero sul rapporto arte-società: "Il problema della costruzione drammatica di un film è inevitabilmente collegato con il problema dei contenuti sociali. Noi traiamo sempre ispirazione dalla vita che viviamo, ed essa è per forza di cose trasferita nei nostri film: anche in quelli più basati sulla fantasia".[1]Il "noi" sta per "io e Faith", dato che le sue parole sono del periodo di collaborazione con la moglie, ma John riteneva fin dai tempi della Disney che la vita del presente dovesse entrare nell'animazione. La debolezza principale del disegno animato, oltre a tendere alla standardizzazione grafica, era nelle storie messe in scena. Non avevano mai un contenuto di critica sociale, non trattavano mai dei problemi più pressanti per la società contemporanea. Il fatto stesso che i protagonisti fossero degli animali antropomorfizzati e non delle caricature umane, era per lui indicativo della scarsa attenzione di questo mezzo alla realtà.

In Faith trovò chi condivideva le sue idee: lei ha infatti dichiarato di sentire la necessità di esprimere un mondo interiore con la sua arte, ma che "il cinema non possa non avere un contenuto sociale, per quanto limitato".[2] La loro opera può essere in alcuni momenti molto personale e "privata", ad esempio nei film sui loro figli, ma per John e Faith "la presentazione di un quadro sincero della vita è un lavoro "sociale" non meno che un film sul pericolo nucleare".[3]

Molti film affrontano però direttamente temi impegnativi e lo fanno con passione e una tesi chiara da sostenere. Alcuni sono commissionati da enti pubblici, come l'UNICEF (*Children of the Sun*, 1960) o The Institute for International Order (*The Hat*, 1964), ma sono da considerare opere personali e sentite dagli autori, che le hanno accettate convinti di "fare il proprio dovere sociale ed essere pagati per farlo".[4]Tra i vari esempi possibili sono presentati in questo capitolo *The Hole*, *Of Men and Demons* e *Zuckerkandl*, a rappresentare tre modi diversi di declinare l'*engagement* in termini

[1] John Hubley in: Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia, 1992, p.311.
[2] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, cit.
[3] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione, cit.*
[4] Faith Hubley in: Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, St. Martin's Griffin, New York, 1999, p.293.

cinematografici. *The Hole* è un film pacifista, sul pericolo delle armi atomiche, che vuole portare lo spettatore a chiedersi: non è forse meglio liberarsi di tutti questi missili? *Of Men and Demons* parla di ecologia, in maniera piuttosto pionieristica per l'epoca, ed ha un finale aperto che lo allontana dall'essere un film a tesi. *Zuckerkandl* è più teorico, non guarda tanto ai problemi concreti del mondo ma a quelli delle idee di chi lo abita.

The Hole

E' della fine del 1962 uno dei momenti più difficili della guerra fredda, la crisi dei missili di Cuba, che rese molto reale la possibilità di un conflitto atomico, ma l'argomento degli armamenti nucleari era all'ordine del giorno già da tempo. Le conferenze sul disarmo che si tenevano a Ginevra, nel 1961, all'indomani dell'elezione di J. F. Kennedy, erano giunte ormai ad una posizione di stallo; i sovietici il 31 agosto annunciarono la ripresa degli esperimenti in atmosfera, seguiti l'anno successivo dagli americani.[5] Il distributore Brandon riteneva che se fosse stato fatto un film su questo tema avrebbe avuto successo e propose agli Hubley di realizzarlo, offrendo loro un finanziamento per iniziare il progetto. Nacque così *The Hole*, che diede alla Brandon Films la possibilità di vantare l'Oscar che il film vincerà nel 1962.

Figura 8: Uno dei protagonisti di *The Hole* (1962)

Per realizzare la colonna sonora gli Hubley coinvolsero il jazzista Dizzy Gillespie e George Mathews, ai quali fecero improvvisare il dialogo di due operai edili, uno bianco e uno nero, che stanno lavorando sottoterra, in un "buco" di un cantiere. L'idea di

[5] Giuseppe Mammarella, *Storia degli Stati Uniti dal 1945 a oggi*, Laterza, Roma-Bari, 1993.

costruire la scena in questo modo era venuta a John da una sua esperienza reale, avvenuta più o meno negli stessi giorni della proposta della Brandon: aveva dovuto sopportare fuori dalla finestra del suo ufficio il rumore di un martello pneumatico per due o tre giorni. Non potendo lavorare, osservava gli operai, li disegnava, parlava con loro, diventando sempre più interessato man mano che il senso di ciò che stavano facendo si rivelava.[6]

Il film si apre con una panoramica su un disegno di uomini al lavoro, in silhouette. Mentre sentiamo Gillespie che canta la canzone "Rockin' the Cradle", cominciamo a scendere lungo una scala a pioli, per entrare in quello che sarà il luogo principale dell'azione. Incontriamo per primo l'operaio bianco che vorrebbe unirsi al canto, ma quando tenta gli esce la pancia dalla tuta e quindi decide di rinunciare. Un movimento verso sinistra ci fa scoprire il secondo protagonista, girato di spalle, che smette di cantare e aziona un martello pneumatico, facendo vibrare tutta l'immagine. Le figure e gli sfondi sono dipinti entrambi in uno stile pittorico che rende la materia molto evidente e non si cura dei dettagli. Gli operai della prima inquadratura sono poco più che macchie marroni su uno sfondo bianco e anche i due personaggi principali hanno corpi riempiti da colore steso a grandi pennellate. La tecnica è adeguata a rappresentare l'ambiente molto "materiale" di un cantiere: la polvere dell'esterno, la terra dell'interno dello scavo.

I due operai risaltano con i colori dei loro vestiti nell'oscurità dell'ambiente in cui si trovano, del quale non riusciamo a distinguere la profondità, ma solo ad immaginarla, perché l'azione è sempre su un piano bidimensionale. I personaggi acquistano un volume e una fisicità grazie ad i loro movimenti ampi ed espressivi, come quello dell'operaio nero, che quando si rivolge all'altro operaio per la prima volta, lo indica con un dito per attirare la sua attenzione.

Il dialogo comincia con argomenti leggeri. La voce di Dizzy Gillespie, dell'operaio nero, racconta di come abbia fatto uno scherzo a sua moglie: se lui dovesse morire, sua moglie riceverebbe ad ogni anniversario un telegramma, che le ricorderebbe del marito mentre lei si sta godendo i suoi soldi con il nuovo fidanzato. Il tema principale inizia però ad essere introdotto visivamente: l'altro operaio smette di lavorare e comincia a leggere il giornale (è un giornale vero, a collage) che nei titoli parla di missili

[6] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, Settembre 1973, inclusa in *The American Animated Cartoon, A Critical Anthology*, a cura di Danny Peary e Gerald Peary, E.P. Dutton, New York, 1980, p.190.

intercontinentali. Il secondo aneddoto che Dizzy racconta, dopo essere tornato brevemente al martello pneumatico, è ancora su sua moglie, che lo ha accusato, un giorno, di non stare pensando a ciò che stava facendo quando ha fatto cadere un bicchiere mentre lavava i piatti. E' il tema del caso, che sarà centrale nel corso del film: lui stava pensando al bicchiere, ma era scivoloso e così gli è caduto; è stato un caso, poteva capitare a tutti. Il suo compagno non la pensa però così, non è stato per caso, lui *voleva* farlo cadere, per non lavare i piatti. Il passaggio è importante e viene sottolineato con uno stacco sia visivo che sonoro. L'operaio nero è inquadrato per la prima volta da vicino, su uno sfondo inaspettatamente chiaro e per un attimo non parla, dopo la raffica di parole precedente. Quando ricomincia a parlare, usa un'espressione che ricorrerà ancora spesso: "Supponi…". La userà per introdurre le più diverse situazioni, che inventerà per dimostrare la sua tesi che il caso esiste e non può essere mai controllato completamente. La prima possibilità che sottopone al suo interlocutore, riguarda un oggetto che incombe su di loro, sollevato su una piattaforma da una gru: "Supponi che quella cosa ti cada sulla testa…". Vediamo l'oggetto appeso in aria, che rappresenterà sempre più chiaramente d'ora in poi la Bomba, mentre i due uomini sottoterra sono i rappresentanti dell'umanità che deve vivere con questo pericolo sopra la testa. Rimaniamo per un attimo all'esterno in compagnia dell'operaio Charlie che agita una corda nel buco, alla quale il bianco dovrebbe legare un secchio, ma è troppo coinvolto nella discussione, che ora si è spostata sul governo, per accorgersene. Il discorso si porta brevemente su un argomento più frivolo, il ballo, con il personaggio interpretato da Dizzy che accenna anche qualche passo, ma il pezzo alzato dalla gru comincia a preoccupare. Il personaggio interpretato da Mathews dice a Charlie di starci attento e Dizzy subito ne approfitta per sostenere che se ne preoccupi perché in realtà sa che gli incidenti possono accadere. Lui non ha però cambiato idea: "Gli incidenti succedono perché qualcuno vuole che succedano".[7]

In questo momento i personaggi, sono posizionati per la prima volta su due piani diversi, Dizzy in primo piano, di profilo, scuro, occupa la parte sinistra dello schermo, George è invece sulla destra, più in profondità, illuminato. L'inquadratura segue un gesto del nero, che indica verso sinistra, per cominciare ad entrare nella terra, in sezione, mostrando quello che contiene. Sono immagini che seguono il discorso che intanto prosegue: Dizzy comincia a "supporre" degli incidenti più gravi, parlando di

[7] "Accidents happen because somebody wants them to happen"

sistemi di controllo, di radar, di missili. Sono tutte cose presenti nel sottosuolo, rappresentate dalla pittura in maniera solo evocativa: i missili hanno la forma che ci aspetteremmo, i radar sono invece linee nere intrecciate, che sembrano un puro gioco grafico.

Durante il viaggio all'interno della terra, troviamo un centro di controllo dei missili atomici; un tecnico osserva lo schermo di un radar, sul quale è segnalato che qualcosa è in arrivo. E' Dizzy che si sta chiedendo cosa succederebbe se un pezzo della Luna, o di Venere, si staccasse e cadesse sulla terra. Chi controlla il cielo americano potrebbe pensare sia un missile russo: un tragico incidente. E' quel che accade nel bunker sotterraneo, dove il tecnico chiama un generale, che tenta di fare qualcosa, ma è troppo tardi, il pericolo aumenta e apre le postazioni dei missili. Provvidenzialmente un topo morsica un filo elettrico appena sotto la base e provoca un cortocircuito: quando esce di fronte al generale con un pezzo di cavo in bocca, questi pensa che sia stato lui a provocare l'allarme e richiude le postazioni. Nel frattempo la discussione nel buco era proseguita, con George che sosteneva che i radar sono apparecchi scientifici, sono fatti proprio per evitare gli incidenti. Dizzy pensa che nessuna cosa "scientifica" sia infallibile: " Puoi controllare gli incidenti? E' impossibile, è impossibile!".

Figura 9: I due operai di *The Hole* (1962) leggono il giornale

E' significativo il fatto che il contenuto del dialogo sia visualizzato in uno spazio che è in qualche modo contiguo a quello in cui viene svolto. Si rappresenta una realtà non solo possibile ma che potrebbe stare accadendo accanto a te, sottoterra, poche centinaia di metri alla tua sinistra. E' un avvenimento non collocato in un luogo solo mentale, con uno stacco o una dissolvenza incrociata, ma in un luogo tangibile e reale, attraverso una panoramica.

Dopo essere tornati brevemente nello scavo, comincia un altro viaggio nel sottosuolo, nel quale si attraversa tutta la terra, nella quale ci sono missili rossi e blu, e anche il mare, dove si riconoscono i profili dei sottomarini. Intanto Dizzy si lamenta

delle conferenze sul disarmo, nelle quali i partecipanti non fanno il loro lavoro, non trovano un accordo, perché portano nuove richieste ogni volta che ne sono vicini. Spiega poi in maniera originale il problema delle armi atomiche: se qualcuno per strada mi pesta *per caso* un piede, il mio atteggiamento è ben diverso se ho una pistola in tasca o se non ce l'ho. Ogni cosa diventa una provocazione se ho la forza dalla mia parte, ogni accordo diventa difficile con le armi puntate.

Una panoramica più veloce delle precedenti ci riporta nel buco, dove i due uomini sembrano aver esaurito le forze, uno è inginocchiato davanti al giornale steso per terra, l'altro è accovacciato, con la testa tra le gambe. Quando all'operaio nero viene chiesto che tipo di caffè vuole, quasi non alza la testa per rispondere. Ma quando sente che il compagno ha chiesto una birra, la sua espressione cambia: ha trovato un nuovo spunto per sostenere la sua tesi. Dice al collega che per dimagrire deve smettere di bere, del tutto: ha mai pensato che quello che deve far tornare indietro i bombardieri atomici dopo un falso allarme, potrebbe essere grasso come lui? Potrebbe avere un attacco di cuore, potrebbe svenire! La discussione è di nuovo riaccesa, il bianco risponde a muso duro, quasi toccando con il suo volto quello del compagno. Si interrompono bruscamente per il rumore di un'esplosione. Salgono la scala per vedere cosa sia successo e vedono un paesaggio distrutto, spazzato da una bomba, che si trasforma però con una dissolvenza nella consueta immagine del cantiere, dove è caduto il pezzo che pendeva sulla loro testa. Un incidente è avvenuto e per un attimo lo scettico ha pensato al peggio: i due operai si scambiano uno sguardo eloquente.

La conclusione è ancora con la voce di Gillespie, che canta "I'm sittin' on top of this world", "sono seduto sulla cima di questo mondo", che accompagna una nuova panoramica attraverso la sezione della terra, che mostra questa volta non più armi, ma ponti, gallerie, campi coltivati, concludendo il film su una tenue nota di speranza.

Il personaggio nero è mostrato appassionato, esigente nei confronti della democrazia. Il suo essere cittadino gli dà il diritto di discutere le scelte del Presidente e del governo. Dice al suo collega, che gli contesta la frase "Noi, il governo…": "Io sono il governo! Cosa dice la costituzione? Noi, il popolo degli Stati Uniti. Sono considerato *noi* del popolo degli Stati Uniti? Se sono un cittadino?".[8] Gli Hubley mostrano che i neri, in un momento di lotta per i diritti civili, sono i più consapevoli di possederli e di poterli utilizzare per contestare le scelte di chi li rappresenta.

[8] "What does the constitution says? "We, the people of th United States". Am I considered WE of the people of the United States? Being a citizen?"

Il ritmo del dialogo è sostenuto e prevalgono i toni accesi, ma come abbiamo visto ci sono dei momenti di raccordo in cui, oltre all'immagine, anche la colonna sonora prende una pausa, concede un respiro allo spettatore: la voce di Gillespie si fa più leggera, quasi sussurrata, creando un contrasto di intensità.

Dizzy Gillespie era stato uno dei fondatori del movimento *bebop*, insieme a Charlie Parker, che, negli anni Quaranta, aveva cambiato radicalmente il modo di fare jazz. L'inizio della collaborazione con gli Hubley risale al 1957, quando interpreta per loro una parodia della pubblicità, chiamata *Date with Dizzy*, un film misto *live action*-animazione. Dopo *The Hole* sarà spesso nei lavori di John e Faith, come voce o musicista. In particolare nel 1964 realizza *The Hat*, un film per così dire "gemello" di *The Hole*: ancora voce improvvisata da Dizzy (che si occupa anche della musica, che nel film precedente non c'era) e ancora due uomini impegnati in una conversazione. Questa volta a confrontarsi con Gillespie è Dudley Moore, che dà la voce a uno dei due soldati che devono pattugliare la linea di confine tra due stati, uno da una parte, uno dall'altra. Il cappello del titolo è del soldato Dizzy, che lo fa cadere per errore dall'altra parte del confine e non può recuperarlo perché Dudley glielo impedisce, regolamento alla mano. Il confine, che è una linea tratteggiata, è invece attraversato tranquillamente da un'anatra e da uno scoiattolo. Il dialogo parla dell'assurdità di queste *lines*, della speranza del disarmo e della collaborazione tra le nazioni. Alla fine Dizzy non avrà il suo cappello, ma Dudley getterà il suo al di là della linea; i due soldati hanno imparato a conoscersi e a convivere, perché non potrebbe accadere anche tra le nazioni? Il *design* del film è piuttosto diverso da quello di *The Hole*, le figure dei personaggi sono segmentate, cioè gli arti si muovono coerentemente, ma non sono collegati al corpo, un po' come in *The Tender Game* (1958). Secondo Shamus Culhane, che ha animato da solo i due soldati, John Hubley si era ispirato per il loro aspetto alla pittura cinese su pergamena.[9] La sua testimonianza ci dà qualche informazione sul metodo di lavoro degli Hubley, che gli davano un'analisi dell'azione molto vaga e non si preoccupavano affatto della sincronizzazione del labiale. Inoltre nota l'instabilità dell'aspetto dei personaggi, che nonostante avessero un dettagliato foglio modello,[10]erano cambiati molto nel corso della lavorazione. E' un fatto che si riscontra facilmente nei film degli Hubley dall'intento più graficamente sperimentale (come *The Hole*), nei quali le deformazioni a fine espressivo non favoriscono lo stabilizzarsi di una forma.

[9] Shamus Culhane, *Talking Animals and Other People*, St. Martin's Press, New York, 1986, p.387-388.
[10] "model sheet"

Of Men and Demons

L'impegno degli Hubley comporta anche l'attenzione ai problemi dell'ambiente, dell'inquinamento. Questo film in particolare ci offre una divertente parabola sulle conseguenze dell'evoluzione tecnologica e sociale, per approdare infine ad una visione di "sviluppo sostenibile".

Il protagonista rappresenta ancora una volta tutta l'umanità, come già in *Of Stars and Men* (1961), aspira quindi alla genericità, non ha una personalità individuale. Lo vediamo infatti spesso dall'alto, da un punto di vista distaccato, una "terza persona" che favorisce uno sguardo generale più che il dettaglio sul singolo personaggio. L'uomo è ritratto piccolo, il corpo tarchiato e un grande cappello ben piantato sulla testa; è tratteggiato con poche linee sottili, ma chiuse e definite e l'assenza del colore (è tutto bianco) lo fa risaltare sul terreno che gli fa da sfondo. I tratti del viso sono molto particolari, il naso stretto e lungo e gli occhi allungati gli conferiscono un'aria "primitiva", da scultura africana. John può aver trovato spunto dai numerosi libri d'arte che si trovavano nella stanza in cui lavorava, riguardanti ogni cultura immaginabile, dei quali si sommergeva all'inizio della lavorazione di ogni nuovo film, in modo da ispirare il proprio disegno.[11]

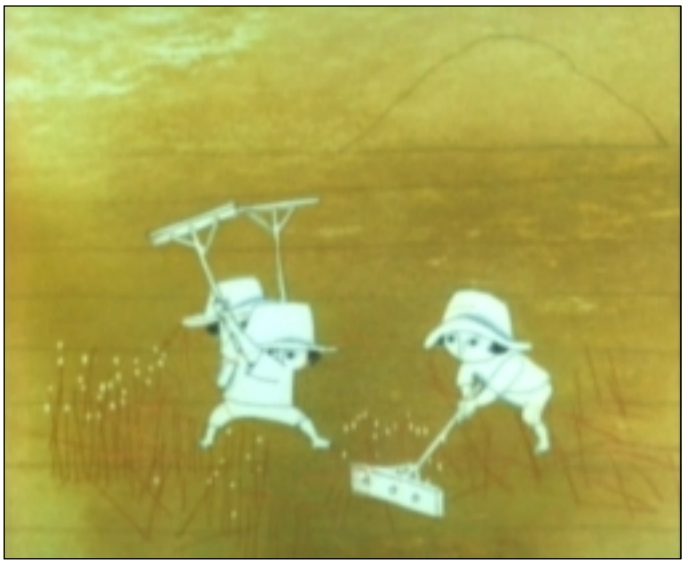

Figura 10: Il protagonista di *Of Men and Demons* (1969) si moltiplica mentre è impegnato nel raccolto

La scena iniziale è costruita con grande finezza e ritmo, sostenuto anche dalla musica di Quincy Jones, che intesse delle voci, dei versi, dando l'impressione di uomini

[11] "[…] he worked in a room that was crammed with the largest collection of art books I have ever seen in private hands. The subjects ranged from prehistoric cave paintings to Picasso, Klee, Chagall, and other modern artists. There were books on the art on every culture imaginable, Atzec, Mayan, Chinese, Persian, Greek, etcetera. At the beginning of a picture Hubley would pore over a random selection of art books. Seemingly they had no relationship to each other, but he was using them to inspire his own sense of design. However, the final appearance of a Hubley film was never blatantly derivative." Shamus Culhane, *Talking Animals and Other People*, cit., p.387.

impegnati in qualche attività, creando una sorta di *worksong*[12] jazzistica. Il protagonista è seguito nelle varie fasi del suo lavoro: dalla riva del mare in cui getta una rete, passa a seminare il campo dietro di sé, nel quale, dopo essere stato irrigato, cresce un raccolto che taglia e impila accanto alla sua capanna. Accade tutto in pochi secondi, perché le azioni non solo sono veloci, ma anche sovrapposte tra loro: l'uomo che sta seminando si sdoppia, e lo vediamo in un altro punto scavare alla ricerca dell'acqua, mentre la figura precedente viene fatta dissolvere. Anche per i momenti successivi è usato lo stesso metodo per unire le fasi del lavoro, con l'uomo moltiplicato anche più volte sullo schermo. Alla fine della giornata il pesce è recuperato dalla rete e mangiato, il protagonista si concede una pausa per suonare il flauto prima di cadere addormentato, al calare della notte. Il giorno successivo è identico al precedente in tutto, ma ancora più riassunto, con le azioni che si susseguono ad un ritmo incalzante: viene in questo modo data l'idea della ciclicità della vita, modellata sul ripetersi dei giorni e delle stagioni. Abbiamo già visto in *The Adventures of* * come la narrazione non lineare ma circolare, che ritorni su sé stessa, abbia la fiducia di Faith per una rappresentazione più vera dell'esistenza.

I *demons* del titolo sono tre divinità che entrano in scena all'inizio della successiva giornata: dal campo lungo sulla capanna dell'uomo, una panoramica ci porta alla montagna dove vivono, situata in mezzo al mare, ma incombente sulla terraferma. I demoni rappresentano le forze della natura, il fuoco, l'acqua, il fulmine; sono personaggi divertenti nonostante la malvagità, colti mentre giocano a carte (con il problema che il fuoco le brucia) nell'attesa di portare distruzione. Cosa che fanno con grande piacere quando vedono la civiltà che si è sviluppata sotto di loro: incendi e tempeste non vengono placati neanche dalle offerte dell'uomo, spazzate via da un fulmine.

In realtà l'umanità non era ancora completamente rappresentata dal film, mancava la sua parte femminile, che il protagonista incontra ora e con la quale comincia la ricostruzione. Insieme fanno risorgere la civiltà, ma ad uno stadio successivo, quello industriale, della produzione standardizzata, in serie: un contatore mostra il numero dei pezzi tutti uguali che escono da una macchina. E' una società che non teme più le forze della natura, il cui successivo attacco risulterà quindi inefficace: l'acqua è incanalata, il fuoco è usato in una fonderia, l'elettricità del fulmine serve per l'illuminazione.

[12] "canzone di lavoro"

I demoni trovano una soluzione per poter essere ancora dannosi, le forze della natura si trasformano nell'altra faccia dell'industrializzazione: l'acqua in inquinamento, il fuoco nei sistemi di trasporto (in metamorfosi diventa dapprima automobile, poi treno, aereo, infine missile). Tutti e tre entrano di soppiatto nella fabbrica (rappresentata schematicamente, con una vista laterale) che prende un ritmo convulso di funzionamento, la produzione è sempre maggiore, incontrollata.

A questo punto del film si nota uno stacco netto, sia dal punto di vista stilistico, sia per il tono generale della narrazione. L'inquinamento comincia a passare sopra tutto lo schermo sotto forma di puntini neri di sporco e l'animazione praticamente scompare, per lasciare il posto a fermi immagine. Questi ultimi, in successioni di tre o quattro, creano gag su un mondo invaso dall'immondizia (un subacqueo scopre una "cassa del tesoro", ma è piena di rifiuti) alternate a immagini di pesci e anatre con il casco. Il risultato è un umorismo grottesco che stona con la levità del resto del film e anche dal punto di vista grafico questa parte appare disomogenea. Se la comicità più diretta può essere stata una scelta, la non-animazione lascia però pensare a qualche problema produttivo.

Figura 11: I demoni pensano ad un nuovo modo per danneggiare l'Uomo nel finale di *Of Men and Demons* (1969)

L'uomo e la donna devono a questo punto ricostruire nuovamente la civiltà. Tra i numeri del contatore della fabbrica sparsi a terra, segni della eccessiva produzione che ha portato alla rovina, scoprono gli "zero" e gli "uno" che permetteranno loro di costruire un computer. Da esso nasce una nuova forma di civilizzazione, basata sulla comunicazione, nella quale l'uomo è in equilibrio con la natura. E' un mondo di parabole colorate ed automobili pulite, le cui parti sono collegate da file di "0" e "1", contro il quale i demoni non possono nulla.

La visione di questo mondo perfetto, dallo sviluppo armonioso, era basata solo su delle speranze nel 1969, l'anno di produzione del film, date dall'affacciarsi della novità

dell'informatica e dall'emergere di una società industriale avanzata, dove il terziario acquistava sempre maggiore importanza. E' un mondo solo possibile, situato al massimo nel futuro, mentre il presente è l'epoca dell'inquinamento. Gli anni Sessanta segnano l'inizio del movimento ambientalista negli Stati Uniti, con il 1962 spesso indicato come anno chiave, con la pubblicazione di *Silent Spring* di Rachel Carson, ed è solo del 1970 la creazione della Environmental Protection Agency (l'agenzia per la protezione dell'ambiente).[13]La riflessione da un punto di vista economico sui problemi ambientali è sempre di questi anni: nel 1972 un famoso Rapporto, redatto dal System Dynamics Group del Massachusetts Institute of Technology per il Club di Roma, formulava in maniera rigorosa la teoria dei limiti fisici della crescita economica.

Il finale va ancora un passo oltre la visione del "mondo perfetto": i demoni sono sulla loro montagna a riflettere sul da farsi, e alla fine sembrano aver trovato il modo per danneggiare ancora l'uomo, ma noi non sapremo mai quale sia, perché il film si conclude qui. E' una riflessione sulla instabilità fondamentale di tutte le nostre conquiste e una divertente trovata, che lascia aperto il ciclo fatto di progresso e crisi, evoluzione tecnologica e limiti dello sviluppo.

Zuckerkandl!

Questo film del 1968 è una satira della società occidentale e del pensiero che sembra fondare il modo di agire degli uomini che ne fanno parte. Viene immaginato un fantomatico filosofo austriaco contemporaneo, il Dottor Zuckerkandl, che nella sua opera difende una visione dell'esistenza fondata sul

Figura 12: Il Dottor Zuckerkandl ha un'idea in *Zuckerkandl!* (1968)

[13] Al Gore, introduzione alla nuova edizione di *Silent Spring*.

distacco dalle cose del mondo, sul non coinvolgimento, sulla eliminazione del problema morale attraverso l'inconsapevolezza, in modo da poter vivere senza colpa, come recita il titolo del suo capolavoro, "Living Without Guilt". E' anche una satira della cultura, perché la situazione che viene creata per narrare le gesta del grande filosofo è quella di una conferenza in una università americana di un tronfio professore ospite, Robert Maynard Hutchins, che relaziona il pubblico della sua fortunata scoperta del pensatore. Hutchins è anche il vero nome dello scrittore di questo film, il quale presta la propria voce anche al personaggio animato, una sorta di caricatura di sé stesso. Hutchins (1899-1977) ben conosceva l'ambiente accademico, essendo stato presidente dell'Università di Chicago per vent'anni, dal 1929 al 1951, dove aveva intrapreso una coraggiosa e controversa riforma dell'istituzione universitaria. La sua idea di istruzione superiore era fondata sulla convinzione di dover fornire agli studenti le basi fondamentali della tradizione intellettuale e in questo modo "allargare i loro orizzonti, infiammare i loro intelletti".[14]Gli strumenti che riteneva più adeguati allo scopo erano i grandi libri ("great books"), i capolavori della tradizione occidentale, che sono "i migliori libri che conosciamo" e sono "a prova di insegnante",[15]trasmettono cioè comunque, per quanto pessimo possa essere chi li spieghi, le idee dei migliori pensatori del passato. Hutchins lottò anche contro l'eccessiva specializzazione a indirizzo professionale dei curriculum e contro il moltiplicarsi dei corsi e dei dipartimenti, per inseguire le mode culturali o le pressioni economiche del momento.

Pensando ai problemi del sistema educativo americano e con buona dose di autoironia, Hutchins si fa ritrarre in questo film come il peggior risultato di questo sistema, un professore del quale vengono vantate le credenziali accademiche (M.D., Ph.D.) dal presentatore della conferenza, ma che si rivelerà un cattivo studioso, con tutti i difetti che aveva sempre combattuto. Aprendo la sua dissertazione mostra in una mano il manoscritto originale di Zuckerkandl al pubblico, un foglio piccolissimo, spiegazzato, nell'altra il suo commento all'opera, un enorme plico: l'inconsistenza del filosofo e del suo interprete sono già tutte qui.

Il cortometraggio sarà costruito come il continuo passaggio dall'ambiente dove Hutchins sta parlando ad un folto pubblico, caratterizzato come appartenente ad una istituzione di antica tradizione, di stile gotico, e la visualizzazione delle parole del

[14] Robert Maynard Hutchins, *The Higher Learning in America*, Yale University Press, New Haven, 1936, p.48.
[15] Keith Berwick, *Don't Just Do Something*, intervista a Robert Maynard Hutchins, Center for the Study of Democratic Institutions, Santa Barbara, California, 1970-1972. Pubblicata online.

conferenziere, che portano in vita Alexander Zuckerkandl. I personaggi e gli ambienti sono tratteggiati su fondo bianco, con uno stile sintetico e caricaturale. Non c'è una ricerca stilistica particolarmente innovativa secondo John Hubley, che ha lamentato il fatto che alcuni loro film hanno avuto la tendenza ad essere un po' più standard e ripetitivi nello stile rispetto a quelli degli esordi. Riteneva fossero i contenuti a richiedere una forma illustrativa, a non consentire di andare verso l'astrazione: si era costretti a ritornare all'uso della linea.[16]In realtà, in questo caso specifico, l'impressione visiva generale riesce ad essere interessante, grazie all'uso di una linea non sempre pulita e alle figure riempite solo lungo i contorni, a creare un accenno di volumetria. I colori sono molto sobri, l'effetto è quasi di un film monocromo, con le figure dipinte su carta quasi sempre solo grige o marroni, ma con alcuni tocchi più vivaci in alcuni elementi, per farli risaltare maggiormente. Un esempio può essere la bandiera americana, contraddistinta da un rosso vivace, sul palco della conferenza, oppure il drago verde rappresentante il rimorso della coscienza ("Agenbite of Inwit") che Zuckerkandl riesce nel finale a trafiggere con la spada del "disentanglement", della liberazione dell'uomo dalle preoccupazioni morali.

La parte visiva segue da vicino la narrazione di Hutchins, preoccupandosi soprattutto di enfatizzare i suoi lati umoristici, di rendere evidente la ridicola inconsistenza delle argomentazioni. Alexander Zuckerkandl, M.D., Ph. D., lo incontriamo per la prima volta al tavolo di un bar, dove beve birra e parla poco, e quando lo fa, si esprime nel dialetto del suo paese natale: il distacco dalle cose del mondo passa anche dal riuscire a comunicare il meno possibile con i propri simili. Nel libro omonimo pubblicato da R.M. Hutchins con le illustrazioni tratte dal film, *Zuckerkandl!*[17], l'attacco al localismo è portato ancora oltre, facendo sostenere al conferenziere che la comunicazione ridotta al minimo necessario propugnata dallo Zuckerkandlismo rifletta i sentimenti più profondi dell'umanità, vista la sopravvivenza di lingue "parrocchiali"[18] nei luoghi più disparati del mondo. L'internazionalismo degli Hubley è evidente in molti loro film: in *The Hat* (1964), attraverso la piccola storia di due guardie di frontiera in difesa di una "linea", era mostrata l'assurdità dei confini tra le nazioni e la necessità della collaborazione tra gli stati; in *Voyage to Next* (1974) viene

[16] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, Settembre 1973, inclusa in *The American Animated Cartoon, A Critical Anthology*, a cura di Danny Peary e Gerald Peary, E.P.Dutton, New York, 1980, p.191.
[17] Robert Maynard Hutchins, *Zuckerkandl!*, Grove Press, Inc., New York, 1968.
[18] "parochial languages"

sostenuto che i problemi che si affacceranno nell'immediato futuro al mondo dovranno essere affrontati al di là dei singoli popoli, tramite l'unione di quelle che sono chiamate le "scatole nazionalistiche"[19]in un organismo superiore, le Nazioni Unite. L'impegno principale di Hutchins dopo la fine della sua reggenza alla Università di Chicago era stata la direzione del Center for the Study of Democratic Institutions, una istituzione da lui stesso fondata nel 1959 con l'appoggio della Ford Foundation, che voleva essere un luogo di discussione con approccio multidisciplinare e sovranazionale sullo stato del mondo democratico (e per contrasto anche di quello non democratico).[20]Gli argomenti discussi potevano spaziare dalla corsa agli armamenti nucleari, all'ecologia come fenomeno globale; centrale era considerato il problema del mantenimento della pace, affrontato in due conferenze dedicate all'enciclica *Pacem in Terris* (1963), considerato un documento fondamentale perché sosteneva la possibilità che le persone potessero discutere dei problemi comuni nonostante le diverse ideologie.[21]Il Centro contribuì a finanziare questo film,[22]espressione tramite l'ironia dei principi che lo fondavano.

Figura 13: Robert M. Hutchins mostra all'uditorio il manoscritto del grande filosofo Zuckerkandl in *Zuckerkandl!* (1968)

Per Hutchins i problemi della politica sono inseparabili da quelli della conoscenza, e i problemi del mondo devono essere affrontati attraverso la discussione, quindi la comunicazione tra gli uomini è fondamentale: Zuckerkandl la pensa diversamente, come d'altra parte alcuni rappresentanti della cultura, che hanno creato gerghi tecnici solo per dare lustro alle proprie specializzazioni.[23]L'analisi quantitativa non qualificata dei fenomeni è un'altra pecca della cultura accademica sottolineata dal film. Il

[19] "nationalistic boxes"
[20] Keith Berwick, *Don't Just Do Something*, intervista a Robert Maynard Hutchins, cit.
[21] Keith Berwick, *Don't Just Do Something*, intervista a Robert Maynard Hutchins, cit.
[22]"half and half with the Center for the Study of Democratic Institutions", Faith Hubley in: John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit., p.189.
[23] Robert Maynard Hutchins, *Zuckerkandl!*, cit.

personaggio Hutchins cita le sorprendentemente simili statistiche di mortalità dei santi e dei gangster di Chicago, spiegando che i santi erano i delinquenti giovanili dei loro giorni, erano dei duri e vivevano quindi più a lungo. L'animazione è qui come in altri luoghi del film molto elementare, riproduzioni di santi barbuti e piuttosto deformi sono visitate da un Dr. Zuckerkandl in miniatura, prima di passare all'immagine in scorrimento di un funerale mafioso, con la bara ancora aperta e gli uomini con le giacche a righe.

Zuckerkandl ha l'aspetto di un piccolo tirolese, con la barba che lo fa somigliare notevolmente a Freud. Non per caso, dato che la porta in onore del suo maestro: c'è forse qui una critica al freudismo, che tramite la teoria dell'inconscio avrebbe fornito una troppo comoda giustificazione all'uomo per liberarsi dalle preoccupazioni morali; ma l'ideologia dominante è andata ben oltre, non ha certo lo spirito conoscitivo della psicoanalisi, punta direttamente alla inconsapevolezza. Freud, dice Zuckerkandl, ha semplicemente preso la questione al contrario: l'obiettivo non è di rendere le persone consce del proprio inconscio, ma di renderle inconsce del proprio conscio.[24]Si devono avere meno contatti possibili, quelli indispensabili dovranno essere controllati facendoli diventare abitudinari. Questo concetto viene visualizzato nel corso del film tramite la vita ripetitiva del filosofo austriaco, che vediamo ripetere più volte le medesime azioni, in maniera inconsapevole, tanto che può capitare che il suo cane gli porti via il braccio senza che lui se ne accorga.

Il senso di colpa è dato non dal peccato originale o dal super-ego, che Zuckerkandl ritiene essere due facce della stessa medaglia, ma dalla paura di ciò che diranno gli altri. La coscienza è nella comunità. Il personaggio Hutchins ci chiede invece di immaginare una comunità ideale, in cui tutti i membri siano inconsapevoli, non preoccupati da cosa diranno gli altri, perché sanno che tutti diranno la stessa cosa: sii inconsapevole, distaccato, non farti coinvolgere.[25]

E' il finale del film, nel quale c'è un improvviso cambio di registro: si passa dalla figura comica di Zuckerkandl, dalle ridicole citazioni del conferenziere accompagnate dalle risate del pubblico, alla completa serietà. Le immagini esplicitano gli intenti di denuncia, mostrando la comunità ideale, la nostra comunità, come un fortino difeso da

[24] "The task is not to make people conscious of their unconscious but to make them unconscious of their conscious. This is the path to the disentangled life, to happiness"
[25] "Imagine then a community all members of which are unconscious. Let neither choice nor thought nor action destroy this paradise, this nest of softly cooing doves, unconcerned by what people will say, because they know that people will all say the same thing: be unconscious, be detached, don't get involved"

mitragliatori, nel quale una distesa di persone su delle sdraio, guarda enormi televisori sorseggiando dei drink. All'esterno c'è una terra desolata, dove dei disperati, quasi degli spettri per la mancanza di fisionomia (sono un groviglio di tratti a penna, come solamente schizzati), si trascinano verso il fortino, ma sono bloccati in un fermo immagine che vibra ai colpi di un mitragliatore. Sopra la scena campeggia un monte, che ha l'aspetto del volto di Zuckerkandl, ad indicare che questa situazione non è casuale ma frutto di un preciso modo di pensare, di una determinata ideologia. Per contrasto con i precedenti minuti del film, questi pochi secondi sono molto forti, ma il disegno in sé è efficace, forse nel suo momento migliore nel corso del film: notevole la rappresentazione degli abitanti dell'Occidente, dalle forme tondeggianti e i visi felicemente ebeti, nei quali due orbite nere indicano l'incapacità di vedere ciò che sta accadendo.

Capitolo 4

I documentari animati. I film didattico-poetici.

Quando viene sottolineato l'"ardente desiderio didattico di John Hubley", si nota una mal celata riprovazione,[1] figlia della diffusa convinzione che un film, in particolare uno che pretenda di essere "artistico", non debba trasmettere un "messaggio". John e Faith non erano di questo parere e hanno cercato spesso di parlare in maniera esplicita, diretta, dei più diversi argomenti. Il loro cinema sembra non avere confini in termini di materia che vuole trattare, così come la loro fiducia in ciò che l'animazione sia in grado di affrontare.[2] John sente che l'animazione è un mezzo di comunicazione che può confrontarsi con le astrazioni e che quindi possa ponderare meglio i grandi problemi della società rispetto alla macchina da presa, rendendoli più chiari, aprendoli alla discussione.[3] Queste osservazioni sono riferibili all'intera loro opera, ma sono particolarmente utili per capire quelli che abbiamo chiamato i *documentari animati*. In particolare, la capacità dell'animazione di *clarify* è essenziale in un film didattico, ma in generale in opere su temi come l'universo (*Of Stars and Men*, 1961) o la vita umana (*Everybody Rides the Carousel*, 1975). La realtà, complessa, sfuggente, può essere semplificata dall'animazione, portata all'essenziale, per diventare più maneggevole all'intelletto (cosa molto difficile per il cinema dal vero, che deve fare i conti con una realtà impressionata anch'essa complessa, e mai sotto completo controllo). Inoltre i fenomeni sono qualcosa in movimento, sono passaggi da uno stato ad un altro: l'autore d'animazione può far muovere le rappresentazioni schematiche che ha creato sullo schermo, farle evolvere nel tempo e nello spazio.

Il documentario animato sarebbe per i teorici del realismo cinematografico una contraddizione in termini. Il cinema *nonfiction* dovrebbe essere il cinema per eccellenza, nel quale alla riproduzione fotografica, meccanica della realtà, si accompagnerebbe anche il rifiuto della messa in scena, della costruzione del profilmico. Per Siegfried Kracauer "i film scientifici e didattici […] sono espressioni esteticamente valide" perché si fondano sulla proprietà fondamentale del mezzo, sulla sua vocazione

[1] "John's didactic yen" : John Grant, *Masters of Animation*, B T Batsford, Londra, 2001, p.121.
[2] John Canemaker in: Sybil DelGaudio, *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley*, (documentario), Side-Kick Productions, 2001.
[3] John Hubley in: Sybil DelGaudio, *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley, cit.*

realistica.[4]L'intervento dell'animazione nel documentario appare invece legittimo se adottiamo invece il punto di vista di John Grierson (1898-1972), il quale fa derivare la parola *documentary* da *docere*, insegnare.[5]Al National Film Board of Canada, che Grierson diresse dal 1939 al 1945, le due sezioni in cui era diviso, quella dedicata al documentario e quella dedicata all'animazione, si influenzarono vicendevolmente e spesso interagirono. Notevoli risultati scaturirono da questo connubio negli anni successivi, con film come *City of Gold* (1957) di Colin Low, Wolfgang Koenig e Tom Daly, nel quale vengono utilizzate vecchie fotografie per raccontare gli effetti della corsa all'oro,[6]o *Very Nice, Very Nice* (1961) di Arthur Lipsett, fotografie animate a mostrare le connessioni tra consumismo e pericolo nucleare.[7]

Un "realismo" nel senso di "presa diretta", di documentazione della realtà, lo troviamo anche negli Hubley, quando utilizzano le voci dei propri figli che giocano come base sonora dei propri film, anche se appare profonda la loro rielaborazione artistica successiva.

Giannalberto Bendazzi parla di "film didattico-poetici"[8]e in effetti anche un preponderante intento educativo, non vuol dire mai messa tra parentesi della propria poetica per gli Hubley: c'è comunque l'uomo al centro di questi film, una riflessione critica sul suo ruolo. L'unica eccezione è il film *Dig* (1972), che è solo una lezione di geologia elementare, sviluppata attraverso il viaggio di un ragazzo all'interno della terra, nel quale è accompagnato da una roccia parlante. Di scarso interesse artistico sia come impostazione grafica, sia come struttura narrativa, è inoltre corredato da canzoni di Quincy Jones, che dovrebbero alleggerire, nelle intenzioni, l'apprendimento di una materia tanto ostica.

[4] Francesco Casetti, *Teorie del cinema: 1945-1990*, Bompiani, Milano, 1993, p.40.
[5] Midhat Ajanovic, *Animation and Realism*, Croatian Film Clubs' Association, Zagabria, 2004, p. 145.
[6] Maureen Furniss, *'Art in Motion: Animation Aesthetics'*, John Libbey, 1998, p.48.
[7] Midhat Ajanovic, *Animation and Realism*, cit., p.189.
[8] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia, 1992, p.310.

Of Stars and Men

Questo film del 1961, quasi un lungometraggio (dura 53 minuti), fu un impegno produttivo importante per l'Hubley Studio, che lo finanziò in maniera indipendente;[9]nonostante la critica positiva del New York Times, ebbe però difficoltà a trovare un distributore e fu solo visto a New York per una settimana, per poi sparire completamente. Finì che gli Hubley si ritrovarono pieni di debiti, che fortunatamente riusciranno in seguito a saldare, ma secondo Faith lasciò anche John "con un senso di incompletezza": desiderava fortemente che un suo lungometraggio avesse successo.[10]

Figura 14: L'Uomo guarda il cielo con la sua famiglia in *Of Stars and Men* (1961)

Tratto dall'omonimo libro di divulgazione scientifica di Harlow Shapley,[11]il quale ha avuto anche il ruolo di consulente all'adattamento della propria opera e di voce narrante del film, affronta il tema dell'Universo e del posto che ne occupa l'uomo. Per un regista, un argomento così vasto, lontano dalle storie dei film di finzione e, almeno apparentemente, "freddo" nella sua scientificità, porta fondamentalmente un problema: dover scegliere tra un approccio che punti alla spettacolarizzazione, magari attraverso l'innesto di forme narrative tradizionali, oppure uno più vicino alla forma del saggio, che rischia però di perdere l'attenzione del pubblico. La questione è avvicinabile a quella che hanno dovuto affrontare gli autori di documentari fin dalle origini del genere, combattuti tra la volontà di lasciar parlare la realtà e il renderla invece più romanzesca:

[9] "Of Stars and Men was absolutely ours" Faith Hubley in: John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, Settembre 1973, inclusa in *The American Animated Cartoon, A Critical Anthology*, a cura di Danny Peary e Gerald Peary, E.P.Dutton, New York, 1980, p.189.
[10] Faith Hubley in: Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, St. Martin's Griffin, New York, 1999, p.299.
[11] Harlow Shapley, *Of Stars and Men*, Washington Square Press, New York, 1959. In italiano*: Le stelle e l'uomo*, Mondadori, Milano, 1961.

un esempio del secondo caso sono i documentari sulla natura della Disney, che attribuivano sentimenti agli animali, umanizzandoli, e facevano ampio uso della suspence. La scelta tra queste due opzioni non è ovviamente categorica e John Hubley trova in questo film un punto di equilibrio, strutturandolo in maniera rigorosa e dando un ruolo importante alla voce narrante, che può quindi proporre lo stile argomentativo e didattico del testo originale, ma allo stesso tempo ne sceneggia alcune parti e costruisce una cornice narrativa che contiene i diversi capitoli dell'opera.

Dopo i titoli di testa e la scritta "Il film si occupa dell'Uomo e del suo posto nell'universo", è esplicitata la forma che avrà l'opera con un vero e proprio "indice" del film: delle scritte bianche scorrono con i titoli delle parti, su sfondi di diversi colori, fermandosi al centro dello schermo:

1. Prologo: dove l'Uomo è mostrato come re tra gli animali
2. Spazio: dove l'Uomo va verso i confini dell'Universo
3. Tempo: l'Uomo misura il suo breve momento
4. Materia (un'altra forma di energia): la sostanza di cui sono fatte tutte le cose
5. Energia (un'altra forma di materia): il calore e la luce dell'Universo
6. Vita: esiste su altri pianeti?
7. Epilogo: dove l'Uomo è lasciato a pensare pensieri profondi

Sullo schermo, insieme alle scritte, compaiono dei minimi riassunti di quello che accadrà, oppure gli sfondi ricordano l'argomento che sarà trattato: alla scritta "Tempo" l'Uomo appare e scompare per un attimo, alla scritta "Energia" il fondo viola ha delle righe ondulate, delle "onde".

Alcuni animali in cammino aprono il prologo, sono di specie diverse ma camminano tutti insieme, guidati dal leone, che porta la corona. Sono in parte umanizzati e sono disegnati in uno stile semplice, molto colorato, da illustrazione di libro per bambini. Si fermano per la notte vicino alla casa dove vive l'Uomo e cominciano ad osservarlo mentre è intento in attività che lo caratterizzano come civilizzato: accompagna le pecore nel recinto, bagna le piante che coltiva, fa di conto tracciando i numeri per terra, con un bastoncino. Il Leone scambia degli eloquenti sguardi sconsolati con l'Elefante durante tutto lo spettacolo e infine si avvicina all'Uomo, lo incorona e si allontana con gli animali. L'Uomo, incoronato re degli animali, cammina tronfio e orgoglioso ma la visione di una cometa lo terrorizza, facendolo correre in casa, dove prega l'immagine di

un dio, al quale poi fa offerte e dedica una danza per placarlo. Fugge nella foresta, nella quale è piccolo, coperto dalle foglie verde scuro (una notte alla Henry Rousseau), finché giunge ad una piccola torre, che porta un cartello che la rivela come la "Hall of Science", la "Sala della Scienza". All'interno, una vasta stanza circolare ha quattro porte che danno sulle altrettante "entità di base che formano l'universo fisico": Spazio, Tempo, Materia, Energia. La voce narrante entra per la prima volta in scena per spiegare il viaggio che verrà intrapreso nel corso del film, viaggio necessario, perché l'uomo deve imparare a vivere con le nuove idee scientifiche e non ritornare alle antiche superstizioni se vuole rimanere civilizzato. L'Uomo, mentre il narratore parla, esplora la Hall e scopre una biblioteca e altri oggetti, indicanti che il luogo è simbolo dell'intera conoscenza umana, ma quando vengono nominate le nuove idee scientifiche si trova catapultato nel modo degli atomi, dei legami chimici.

Lo Spazio ci viene mostrato dalla cosa più piccola alla più grande, dall'elettrone all'ammasso di galassie, con gli elementi che compaiono uno dopo l'altro, accompagnati da scritte, in una sorta di movimento all'indietro, a mostrare qualcosa di sempre più grande. La rappresentazione è molto pittorica, sullo sfondo scuro, da cielo notturno, si alternano immagini di stelle, pianeti, che non pretendono di essere simili ad una immagine fotografica ma sono allo stesso tempo affascinanti visivamente e funzionali alla trasmissione del concetto: l'*idea* di Galassia, non *una* galassia. La voce narrante si chiede se si sia giunti alla fine del viaggio, se non ci sia qualcosa di ancora più grande, dato che l'umanità ha aumentato moltissimo rispetto all'antichità il numero di oggetti che riesce a osservare, portando ad ogni nuova scoperta l'universo ad una scala maggiore.

Ha contribuito a svelare la vastità dell'universo lo stesso autore del libro, Harlow Shapley (1885-1972). E' stato uno dei grandi astronomi della prima metà del Novecento, il cui lavoro sugli ammassi globulari di stelle ("globular star clusters") lo portò nel 1918 a rivelare ciò che la nostra galassia è realmente: "un sistema stellare almeno dieci volte più grande di quanto lo ritenessero tutte le stime precedenti",[12]e che il nostro Sole non è, come prima si credeva, vicino al centro della Via Lattea, ma ne occupa una posizione eccentrica. Una grandissima scoperta, il cui significato finì per essere esagerato da Shapley, che al termine della sua vita, non lontano da quando aveva lavorato a questo film, scriveva: "Rimango sempre dell'opinione che il mio più grande

[12] Z. Kopal, "Dr. Harlow Shapley", necrologio da Nature, Vol.240, p. 429-430, 1972. Ripubblicato online.

contributo sia stato di carattere religioso. Voglio dire che se un fatto simile mi capitasse ora, penso vi scorgerei implicazioni filosofiche e religiose, e una rivoluzione per l'uomo che farebbe apparire piccola quella copernicana. Così mi sembra oggi, ma allora non ci pensavo".[13]Il maggior contributo di Shapley alla scienza ha allargato l'universo, ma ha anche stabilito con più precisione la posizione della terra (e dell'Uomo) al suo interno.

Il film cerca, come secondo passo, di individuare l'Uomo non più nello Spazio ma nel Tempo. Per ogni fenomeno è necessario un orologio con una adeguata raffinatezza: per trovare l'uomo nel tempo è utile il calendario delle Ere Geologiche. Viene mostrata una sezione del suolo terrestre, sulla quale si notano gli strati corrispondenti ai diversi periodi della storia della terra; sulla superficie, il tempo presente, c'è l'uomo. Dopo aver ruotato la Galassia all'indietro di venticinque volte, cioè di tre miliardi di anni, comincia il viaggio nel tempo per tornare all'oggi. In questi sette minuti è sfruttata al massimo la capacità riassuntiva dell'animazione: le prime forme di vita (rappresentate con disegni, non animati, ripetuti più volte, con diversi gradi di trasparenza), si alternano su sfondi indistinti, sfocati, deformati otticamente; l'inquadratura sembra muoversi verso destra, come a seguire un'ideale linea del tempo; questo movimento risulterà più evidente quando si vedranno gli animali, in una successiva fase dell'evoluzione, conquistare la terra ferma. Compaiono dinosauri non realistici, ritratti con un disegno molto semplificato, mentre la successione di immagini diventa sempre più rapida nell'avvicinarsi al presente e quindi all'uomo.

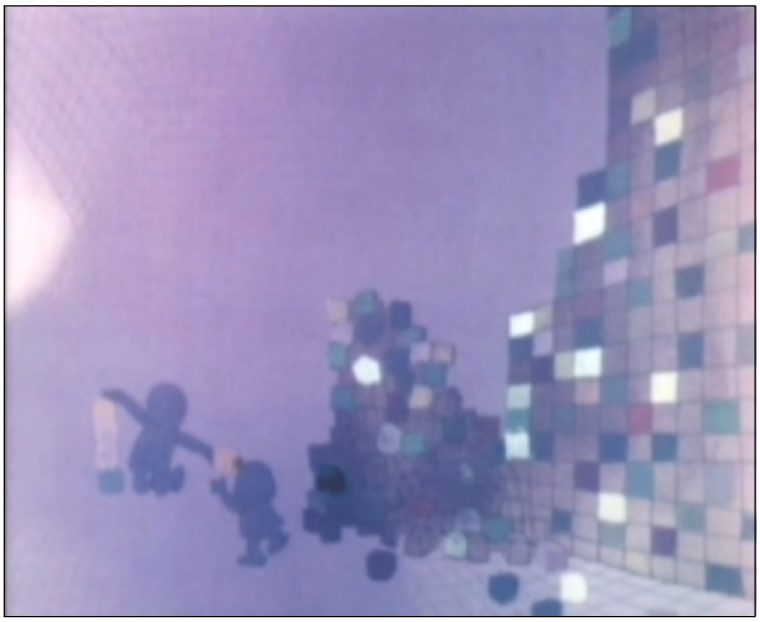

Figura 15: Due bambini alle prese con gli atomi in *Of Stars and Men* (1961)

Per spiegare la Materia, gli Hubley ricorrono all'efficace metodo didattico di far toccare con mano il soggetto trattato, di farne fare esperienza diretta. Non potendo coinvolgere lo spettatore, ne fanno fare le veci a due bambini, che

[13] Margherita Hack, "Harlow Shapley", L'Astronomia, n. 2, gennaio-febbraio 1980. Ripubblicato online.

passando dalla Hall of Science entrano nella porta che dà sulla Materia, trovandosi in un mondo coloratissimo diviso in cubetti, gli atomi. I bambini hanno le voci di Mark e Hampy Hubley, che nel 1959 avevano interpretato *Moonbird* e che anche in questo film, pur parlando della tavola degli elementi o di Einstein, esibiscono un dialogo dall'aspetto semi-improvvisato. Possono giocare con gli atomi, vedere come interagiscano tra loro, "costruire" l'acqua, per essere alla fine consapevoli che tutte le cose sono fatte di atomi, anche le forme di vita e loro stessi.

I bambini escono dalla Materia e lasciano nella Hall un atomo (un cubo) del quale l'Uomo, che era rimasto fino a quel momento nascosto ad osservarli, cerca di liberarsi gettandolo nell'Energia, ma questo ritorna sempre dalla porta della Materia: è così espresso visivamente il concetto che la Materia e l'Energia sono due facce della stessa medaglia. Poco dopo c'è un altro esempio di interessante uso delle possibilità dell'animazione a scopo didattico: per spiegare le diverse lunghezze d'onda delle radiazioni, sullo schermo nero sono fatti scorrere, uno dopo l'altro, i nomi delle diverse lunghezze e una loro sintetica visualizzazione; è come se stessimo seguendo il protagonista mentre cammina, ma possiamo vederlo solamente quando passa nella zona dello spettro del visibile, una fascia verticale formata da tutti i colori. Il film rende possibile un'esperienza impossibile nella realtà e la comprensione del fenomeno in questo modo immediata, diretta.

La voce di Shapley tende sempre a collegare le informazioni scientifiche con l'uomo: mentre scorrono immagini del sole e delle stelle, spiega come l'analisi spettroscopica della luce di questi oggetti abbia rivelato che in tutto l'universo ci sono gli stessi elementi fisici, la stessa fisica e la stessa chimica. L'uomo non deve però sentirsi diminuito dal sembrare senza importanza nel mondo dell'energia, è fatto d'altra parte della stessa materia di cui sono fatte le stelle ("star's stuff").

Abbiamo un momento particolarmente significativo quando l'uomo rientra nella porta del tempo e comincia a camminare verso di noi. Sotto i suoi piedi c'è però sempre la scritta "present": è una condizione da cui non può fuggire, sebbene consapevole del passato e interessato al futuro, visualizzati tramite due frecce opposte l'una all'altra. La voce narrante nota come sia normale la preoccupazione dell'uomo per il suo futuro come individuo, ma ritiene che stia raggiungendo la maturità, dato che comincia a preoccuparsi del futuro dell'uomo come specie. Volgendosi verso il passato l'Uomo vede gli abitanti della Terra che lo hanno preceduto e due di loro stanno combattendo: sarà nel lontano futuro l'uomo uno degli abitanti della Terra?

Il viaggio fino a questo punto ha liberato l'uomo dalle illusioni sulla propria posizione nell'universo. Questa constatazione è ribadita anche dalle immagini, con l'uomo che esce dalla Sala e si ritrova di nuovo nella foresta, solo, tra la natura ostile e sotto l'immensità del cielo stellato. Ritorna verso la casa, e, dopo essersi seduto, appoggia a terra sconsolato la corona che gli era stata consegnata dal leone all'inizio del film. Il suo ritorno, attraverso la conoscenza, ad una posizione di uguaglianza con gli altri esseri viventi non deve essere considerato un abbassamento dell'uomo e gli Hubley lo ribadiscono immediatamente. Al ritmo veloce della musica comincia una corsa sfrenata degli animali, esprimente una gioia fisica incondizionata: la specie umana è accolta da una natura benevola, alla quale può essere felice di appartenere. La Vita, viene spiegato, è multiforme e anche resistente, ma si sviluppa a determinate condizioni; non si sviluppa nello spazio o sulle stelle ma sulla superficie di un pianeta, ma è probabile che si sia sviluppata anche su pianeti diversi dal nostro. "Non siamo soli", dice Shapley, e alle sue parole si accompagnano immagini di stelle e sistemi planetari, dipinti in maniera sommaria, per riassumere in pochi tratti i possibili luoghi ospitanti la vita.

La conclusione è affidata alle riflessioni dell'autore dell'opera, sempre accompagnate da elementi dell'universo e da panoramiche su disegni non immediatamente decifrabili, ma evocativi di paesaggi naturali. Egli sostiene che l'uomo possa crescere e migliorare, non in grandezza, in forza o nell'età, ma nelle qualità che vengono associate con la mente;[14]l'uomo non deve temere catastrofi imminenti ma solo l'uomo stesso, che con le nuove scoperte tecnologiche è in grado di eliminare completamente l'umanità dal pianeta terra.[15]Le preoccupazioni di Shapley per l'atomica sono anche quelle degli Hubley, che tratteranno l'argomento direttamente nei loro due film successivi, *The Hole* (1962) e *The Hat* (1964), ma come loro ha fiducia nelle possibilità di cambiamento. Il film si conclude con la speranza che forse l'umanità del futuro riuscirà a costruire una migliore struttura mentale e sociale, la quale sia in maggiore armonia con il grande investimento che la natura ha fatto nella specie umana.[16]

[14] "in the qualities we associate with the mind"
[15] "[…] the complete elimination of mankind from the Planet Earth"
[16] "Maybe, however, the men of the future will overcome our shortcomings and will built out of our thoughts and acts a finer mental and social structure, one that is in better keeping with nature's heavy investment in the locally dominant human race"

Le idee *liberal* e contro la guerra di Shapley sono anche quelle di John Hubley, e, come a John, gli fu chiesto di comparire davanti alla commissione per le attività antiamericane[17]e fu messo in lista come sospetto comunista dal senatore Joseph McCarthy.[18]Il suo impegno per la diffusione della pace attraverso la cultura è bene espresso dalle prime righe, che amava citare, della Carta dell'UNESCO,[19]organizzazione della quale era stato tra i fondatori nel 1946: "Dato che le guerre cominciano nelle menti degli uomini, è nelle menti degli uomini che le difese della pace devono essere costruite".[20] Anche la divulgazione può contribuire a costruire queste difese e *Of Stars and Men* è sì un documentario scientifico, ma non per questo al di fuori delle problematiche del suo tempo.

Secondo Gianni Rondolino questo film, sebbene possa sembrare esteticamente inerte in alcuni punti, "rivela gli aspetti caratteristici della poetica di Hubley, che si manifestano sia nello stile libero sia nei contenuti, cioè in quella visione lucida e razionale dell'uomo e del mondo, che tuttavia non si risolve in una rappresentazione intellettualistica e fredda della realtà, ma in un affascinante specchio riflettente i molteplici aspetti del reale filtrati da una sensibilità contemporaneamente poetica e politica".[21]Ci sono, in effetti, molti elementi della ricerca stilistica e poetica degli Hubley presenti nel film, e questo potrebbe stupirci considerando il genere dell'opera e il fatto di aver dovuto adattare dei contenuti non originali. Il mondo dell'infanzia, per il quale John e Faith hanno mostrato sempre grande interesse, è facilmente introdotto, pensando anche al fatto che i bambini sarebbero stati il pubblico principale di questo film; l'impegno in senso sociale e politico, come si è visto, era lo stesso del coautore Shapley. La ricerca di tipo formale, estetica, è interessante nel suo tentativo di combinare parti più legate alla tradizione del *cartoon* ed altre alla illustrazione scientifica. Le più deboli sono le prime, che formano la cornice del film, la quale non sempre riesce a eludere l'impressione di meccanicità, di pura funzione di raccordo che danno spesso queste sezioni. L'uomo è più presente qui che in altre parti, ma è più efficace quando entra all'interno delle spiegazioni scientifiche mettendole in proporzione a sé stesso, portando a termine in questo modo l'obiettivo dichiarato dal film fin dalla prima scena: individuare l'uomo all'interno dell'universo. Le

[17] House Unamerican Activities Committee
[18] Bart J. Bok, "Harlow Shapley (obituary)", Quarterly Journal of the Royal Astronomical Society, vol. 15, 1974, p.51.
[19] United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
[20] Bart J. Bok, "Harlow Shapley (obituary)", cit.
[21] Gianni Rondolino, *Storia del cinema d'animazione*, UTET, Torino, 2003, p. 217.

rappresentazioni dei corpi celesti e del cielo stellato, occupano molti minuti del film, ma hanno la funzione di indurre l'atteggiamento allo stesso tempo contemplativo e riflessivo, utile per accompagnare l'ascolto delle parole del narratore; gli animali e le piante antropomorfizzate dovrebbero alleggerire il film, dargli un tono più ingenuo e scanzonato: non si può dire che falliscano l'intento ma non sono molto espressivi, mancano di incisività, forse per il maggiore interesse che ha sempre avuto John Hubley per la caricatura della figura umana, più che per quella degli animali.

Everybody Rides the Carousel

Questo lungometraggio (72 minuti) commissionato dalla televisione CBS, affronta la sfida di rappresentare l'intera vita dell'uomo, dalla nascita alla morte. Faith ha ricordato che quando fu proiettato per Erik H. Erikson, l'autore della teoria illustrata dal film, lei piangeva durante la rappresentazione dell'ultima fase della vita, la morte, perché le era stato diagnosticato un tumore e pensava di stare dando l'addio a tutti.[22] Sappiamo oggi che non era così e a posteriori si è invece tentati di vedere questo lavoro come l'ideale conclusione della vita artistica di John Hubley (morirà nel 1977, un anno dopo l'uscita di questo film), che ha potuto qui compendiare la visione fondamentalmente positiva, ottimistica, che ha caratterizzato la sua opera.

In *Childhood and Society*[23] lo psicanalista E.H. Erikson sostiene che gli stadi dello sviluppo psicologico dell'uomo siano otto. Nel film sono illustrati in ordine cronologico, dal primo all'ultimo, attraverso delle situazioni che esemplifichino i conflitti psicologici che caratterizzano ogni fase in particolare. Queste scene sono organizzate in una cornice, nella quale un personaggio, vestito da arlecchino, ci introduce alla giostra della vita, che coloratissima fa girare accanto a lui otto cavalli, le età della vita: tutti possono cavalcare sulla giostra della vita, se ne hanno il coraggio.[24]Ogni stadio ha degli obiettivi, psicologici e sociali insieme (psicosociali), da raggiungere, delle crisi da risolvere prima di passare a quello successivo, ad uno sviluppo ulteriore dell'Io. Gli obiettivi sono indicati da due termini in opposizione: il primo indica il vero obiettivo da conseguire, ma anche il secondo non può essere

[22] Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, cit., p.301.
[23] Erik H. Erikson, *Infanzia e società*, Armando Armando Editore, Roma, 1966.
[24] "Everybody rides on the carousel of life…if they dare"

completamente abbandonato, deve essere raggiunto un equilibrio. Ecco gli otto stadi con le rispettive coppie in conflitto:

1: neonato: fiducia/sfiducia
2: bambino che impara a camminare:[25]autonomia/vergogna, dubbio
3: età prescolare: spirito di iniziativa/senso di colpa
4: età scolare: competenza, industriosità/senso di inferiorità
5: adolescenza: identità/confusione di ruolo
6: giovane adulto: intimità/isolamento
7: adulto: generatività/stagnazione
8: anziano: integrità/disperazione

Ognuno di questi elementi è reso visibile nel film, sfruttando la possibilità data dall'animazione di dare una forma a qualcosa che di per sé non l'avrebbe. Abbiamo allora degli animali a rappresentare i conflitti psicologici dell'infanzia, il gattino della fiducia contrastato da un animaletto spaurito, la sfiducia. Quando il neonato piange, lasciato solo, compare nella sua pancia l'animaletto triste, dal pelo appuntito, ma, dopo che la madre è venuta a consolarlo, è il roseo gattino a fare la sua apparizione. Ma è tutta una questione di equilibrio, come abbiamo detto, e viene spiegato attraverso questa situazione: il bambino è in cima a delle scale dai gradini troppo alti per lui, è tentato dal scendere, ma l'animaletto lo spinge indietro. Sono un leone (autonomy) e un coniglio (shame, doubt) ad essere presenti nel secondo stadio, dove permettono, questa volta ad una bambina, di esplorare il mondo che la circonda ma anche di non farsi male, di avere una propria volontà, ma anche di sapersi conformare a delle regole: vediamo la bambina gettare due

Figura 16: La fiducia (trust) e la sfiducia (mistrust) in *Everybody Rides the Carousel* (1976)

[25] toddler

volte un cucchiaio per terra mentre mangia, ma, dopo il rimprovero del padre, il coniglio le impedisce di farlo una terza volta. Lo spirito di iniziativa del bambino di cinque anni è un uccello, mentre il senso di colpa un serpente: è il momento di sviluppo del complesso di Edipo e così vediamo l'uccello uscito dal corpo del bambino rapire la madre; nella scena successiva sarà invece una bambina a diventare l'animale "iniziativa" e portare via il padre con sé.

Figura 17: Le maschere che coprono i volti durante il conflitto tra la possibilità dell'intimità (intimacy) e quella dell'isolamento (isolation) in *Everybody Rides the Carousel* (1976)

Non è solo attraverso delle figure indipendenti, esterne ai protagonisti delle storie messe in scena che sono rappresentati i diversi conflitti, ma anche altri espedienti sono messi in atto. Il bambino che a scuola deve sviluppare le proprie competenze tramite la sua naturale industriosità, deve combattere con il senso di inferiorità, che lo fa sentire a volte molto piccolo e che nel film lo fa diventare veramente piccolissimo: deve allora riportarsi alla giusta grandezza, letteralmente "tirandosi su" con una mano. Un momento particolarmente riuscito[26]è la visione di un libro attraverso gli occhi del bambino, dove una parola è perfettamente leggibile, mentre le altre sono confuse: è la sola che riesca a leggere. Per rappresentare l'alternativa tra la possibilità dell'intimità e quella dell'isolamento in una coppia di giovani, John e Faith ricorrono all'immagine della maschera e allo sdoppiamento dei volti dei protagonisti. Nel momento fondamentale della conversazione, nel quale i due innamorati devono decidere se dare un futuro al loro rapporto sentimentale, la loro faccia si sdoppia, ne cresce un'altra all'interno, più scura, mentre all'esterno vestono una maschera, di colore chiaro. Il finale della scena si ripete due volte, cominciando identico, ma prendendo due diverse direzioni: la prima volta vince l'isolamento, le maschere esterne sono felici, ma i volti all'interno

[26]"A nice touch": John Grant, *Masters of Animation*, B T Batsford, Londra, 2001, p.119.

raccontano una diversa realtà, fatta di chiusura e insicurezza; quando invece è l'intimità a prevalere, l'uomo e la donna tolgono le maschere e mostrano i loro veri volti.

L'adolescenza è fondamentale nella teoria di Erikson, perché è il momento in cui si sviluppa l'identità individuale, si acquisisce la coscienza del proprio specifico Io, si cerca una "unificata immagine di sé stessi, una che la tua comunità ritenga avere un significato".[27]L'integrità dell'Io è tanto importante che "non ci si può dire vivi se si è privati del senso della propria identità individuale; è la privazione di tale identità, e non già la frustrazione, che porta al delitto".[28]Gli Hubley non rendono un buon servizio a questa età, dedicandogli la parte più debole di tutto il film. Quattro ragazzi, due bianchi e due neri, tratteggiati in maniera generica e non incisiva, entrano in un parco giochi ("Identity Park"), dove possono provare i ruoli che vorrebbero avere nella società e sperimentare i rapporti di amore e di potere che incontreranno nella vita. La scelta di utilizzare un'altra metafora (la vita è una giostra, l'adolescenza è un parco giochi) non si rivela felice perché si risolve in piuttosto scontati corridoi pieni di porte e di specchi che si frantumano quando l'immagine riflessa dei ragazzi, con la forma di un loro possibile futuro, è messa alla prova del giudizio degli altri. A stridere è forse la sensazione di artificiosità, di costruzione, in confronto all'immediatezza degli altri episodi. Questi ultimi appaiono freschi, spontanei, quasi delle osservazioni "dal vero", con in aggiunta l'interessante possibilità di "vedere" anche la psicologia dei personaggi.

A dimostrazione di ciò, si può osservare un altro ritratto dell'adolescenza, incluso nel settimo stadio della vita, l'età adulta, della quale fa parte il "prendersi cura"[29]dei figli. Due genitori discutono con la figlia sedicenne, che vorrebbe lasciare la scuola e "andare a vivere in mezzo alle persone con le quali possa identificarsi".[30]La scena è molto realistica, rappresentata in tempo reale. Il padre sta cercando di riparare una lampadina sul soffitto inerpicato su una scaletta, la madre è impegnata con dei fogli sul tavolo, la figlia è semplicemente seduta al contrario su una sedia, in mezzo alla cucina. Questa varia disposizione dei personaggi permette nel corso dell'evoluzione del dialogo (dal suono molto naturale, semi-improvvisato) movimenti molto espressivi, cambi di posizione che influenzano i rapporti drammatici. E' ben sfruttato anche lo spazio, con un bel gioco tra l'interno e l'esterno della stanza: ne esce la ragazza, rientrando

[27] "a unified self-image, one that your community finds meaningful": C. George Boeree, "Erik Erikson", 1997, pubblicato online.
[28] Erik H. Erikson, *Infanzia e società*, cit.,p.224.
[29] caring
[30] "I want to go live among people, who I can help and who I can identify with"

immediatamente per rispondere ad un'osservazione della madre; poco dopo sono i genitori ad uscire, sedendosi a parlare sui gradini appena fuori dalla porta a zanzariera, attraverso la quale vediamo la silhouette della figlia, che li sta ascoltando. In questo interno famigliare emerge però anche un'altra realtà, quella della psicologia, del desiderio, della memoria. Il padre ha una "visione" idealizzata della propria giovinezza, nella quale sono esaltate le migliori caratteristiche dei primi termini delle coppie psicologiche in opposizione: era fiducioso, intraprendente, felice; la madre dice di capire le ragioni della figlia e vede una sé stessa più giovane correre verso il futuro, ma è trattenuta dal coniglio del "dubbio" dal proseguire: sono le sue paure del passato ma anche quelle del presente per la figlia che si vuole allontanare da lei; la figlia immagina invece il proprio futuro, in un luogo dove "possa lavorare con le sue mani": dal soffitto cresce una pianta carica di frutti, che lei raccoglie.

Figura 18: Il desiderio di una ragazza di una maggiore vicinanza alla natura prende vita in *Everybody Rides the Carousel* (1976)

La colonna sonora è importante per creare quell'impressione di immediatezza di cui si diceva. La musica di William Russo è in evidenza con il suo tema principale, eseguito alla tromba da Dizzy Gillespie, solo tra un episodio e l'altro, con funzione unificatrice; all'interno degli episodi è invece molto discreta e spesso scompare completamente, per lasciare spazio ai suoni dell'ambiente e alle voci degli attori. C'è anche un contrasto netto tra la voce di Arlecchino (Alvin Epstein), che è impostata, teatrale, da entità superiore, distaccata dalle contingenze terrene, e quelle degli altri personaggi, più "cinematografiche" nel loro approccio realistico. Queste ultime sono affidate ancora una volta ad alcuni dei figli degli Hubley, (Ray, Georgia, Emily) ma anche ad altri attori, tra i quali una non ancora celebre Meryl Streep.

Il film non appare particolarmente innovativo dal punto di vista strettamente visivo. Il segno grafico è lineare e delinea i personaggi in maniera spesso eccessivamente

semplificata, generica, senza riuscire a conferire loro una personalità individuale. Il problema non è certo l'animazione limitata, (inevitabile in questo caso, ancor più che in altri, per la lunghezza del film e la produzione televisiva) come non lo è mai stato per gli Hubley: basti pensare che lo schermo è occupato spesso da eccellenti illustrazioni fisse, piuttosto che da animazione.[31]Sono acquarelli che, a volte, compaiono all'interno dell'animazione, dando una panoramica della scena, una sua rappresentazione pittorica alternativa, ma più spesso sono indipendenti, mostrati in sequenza alla fine di uno stadio, prima che si passi all'immagine del *carousel* della cornice. Scelti con un blando approccio tematico, mostrati a volte fermi, a volte in panoramica, lasciano il tempo allo spettatore di abbandonare una storia per incontrare la successiva. Un po' come le transizioni dei film di Ozu Yasujiro, pochi piani fissi senza una evidente connessione con le immagini che li hanno preceduti e che li seguiranno, attraverso i quali il regista costruiva "un particolare rapporto col suo spettatore, che dispone così di un *tempo maggiore* perché le sue emozioni possano fluire in sintonia, o comunque in un certo rapporto, con quelle dei personaggi".[32]Quando le caratteristiche migliori di queste illustrazioni sono presenti anche negli sfondi (colori a pennellate, linee sfumate), l'impressione è di maggiore ricchezza, di adeguato sostegno alle performance degli animatori e degli attori.

Lo psicanalista Erik Erikson, con la divisione in stadi dello sviluppo dell'uomo, si espone alle critiche cui si presta ogni tentativo di sistematizzazione di qualcosa di così complesso e variabile come l'esistenza umana, ma il suo lavoro appare di grande interesse, soprattutto per l'attenzione al rapporto dell'individuo con la società. Molte delle sue preoccupazioni in senso sociale e politico sono quelle condivise dagli Hubley: il nucleare, il nazionalismo e il razzismo compaiono spesso a margine della sua riflessione più strettamente psicanalitica. Non per caso anch'egli ebbe dei problemi durante il maccartismo, tanto che nel 1950 lasciò l'Università della California a Berkeley, dove insegnava, quando ai professori fu chiesto di firmare dei "giuramenti di fedeltà".[33]Ma l'affinità più profonda con il sentire degli Hubley è forse testimoniata dall'approccio più positivo che Erikson ha dato alla teoria freudiana "facendo emergere il desiderio insito nell'uomo di dare coerenza e significato alla propria esistenza"[34]e il

[31] "a surprisingly high percentage of screen time is occupied by (often excellent) still illustration rather than animation": John Grant, *Masters of Animation*, cit. p. 121.
[32] Dario Tomasi, *Viaggio a Tokyo*, Lindau, Torino, 1996, p. 67.
[33] C. George Boeree, "Erik Erikson", 1997, cit.
[34] Maria Campolo, "Erik Erikson", Individuazione, anno terzo, n.8, Giugno 1994. ripubblicato online.

suo ipotizzare la possibilità di una “umanità adulta” che riesca a superare l’immaginaria separazione delle razze.[35]

[35] Maria Campolo, “Erik Erikson”, cit.

Capitolo 5

L'infanzia

Nell'accordo matrimoniale tra John e Faith, oltre all'impegno di fare un film indipendente l'anno, c'era anche quello di mangiare a casa con i figli che avrebbero avuto. Volevano provare ad avere una famiglia regolare, diversa da quella che avevano normalmente le persone di Hollywood.[1]In realtà l'idea di famiglia degli Hubley era quasi utopistica, cercavano di conciliare in maniera totale il lavoro con la vita privata, di eliminare le divisioni tra questi due mondi, facendo della propria vita una cosa sola. Il loro *studio* era sempre aperto per i figli, i quali, man mano che crescevano, erano coinvolti sempre di più nella lavorazione dei film. Secondo Shamus Culhane "i figli degli Hubley dovevano essere i ragazzi più fortunati di New York" perché non solo erano incoraggiati a disegnare, scrivere e dipingere, ma nel loro appartamento di Riverside Drive, gli Hubley avevano costruito un piccolo palco, dove potevano creare le colonne sonore di film come *Moonbird*, *Windy Day* e *Cockaboody*. Il dialogo dei bambini, in buona parte spontaneo, catturato a volte mentre giocavano in uno studio pieno di microfoni (come in *Windy Day*), veniva poi montato, prima di essere usato come base per la realizzazione di questi cortometraggi. L'arte e la vita di ogni giorno si sovrapponevano, sia durante la produzione, sia nelle opere d'arte finite. Da semplici protagonisti involontari dei film, i figli degli Hubley passeranno poi ad altre mansioni, come la colorazione e l'inchiostratura,[2]contribuendo a creare quella che è stata vista come "una famiglia di artigiani".[3]

I bambini cambiano così il proprio ruolo nel film animato "da quello di consumatori a *star* e co-creatori".[4]Il primo esperimento di dialogo semi-improvvisato è nella pubblicità "Marky Maypo" (1957), ed esempi di questo metodo si possono trovare anche in *Of Stars and Men* (1961), ma i migliori risultati sono raggiunti nei

[1] Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, St. Martin's Griffin, New York, 1999, p.293.
[2] Emily Hubley oggi è lei stessa autrice di film d'animazione indipendenti. Ray Hubley è montatore cinematografico.
[3] Mary Corliss, "The Hubley Studio: A Home for Animation", 1998, pubblicato online.
[4] Mary Corliss, "The Hubley Studio: A Home for Animation", cit.

cortometraggi citati. John temeva che in *Moonbird* il pubblico non riuscisse a capire i dialoghi dei bambini, che, in effetti, sono spesso confusi, con una dizione lontanissima da quella di una "vera" colonna sonora. Faith riferisce però che fece notare al marito che non era tanto importante che si capisse quello che dicevano, quanto che gli spettatori cogliessero cosa volesse dire essere bambini, il suo senso.[5]

Già nei primi minuti di *The Adventures of* * (1957) gli Hubley avevano fatto il tentativo di riprodurre lo sguardo di un neonato, di farci vedere la realtà attraverso i suoi occhi. Uno sguardo che volevano puro, libero di "vedere le cose" con la meraviglia che si sarebbe poi persa sotto l'influsso della società. La visione dell'asterisco, come abbiamo visto, coincideva con l'arte moderna: la realtà interpretata dai pittori contemporanei era come se fosse vista da un bambino e, viceversa, lo sguardo di un bambino non poteva che essere rappresentato da un'arte tendente all'astrazione. Gli Hubley con questo film hanno cercato un taglio netto con il passato dell'animazione, ma anche nei tre film che sono riuniti in questo capitolo, c'è una ricerca stilistica (in particolare nei primi due) per cercare di adattarsi al meglio alla materia trattata, allo sguardo dell'infanzia.

Questi film sono basati su qualcosa di reale, concretamente preso dalla realtà, ma non possono essere un'immagine obiettiva nemmeno di un momento della vita di un bambino. Ciò che conta, che ci fa amare questi film, è la reinvenzione grafica del dialogo, l'impostazione delle inquadrature, le idee di animazione. Forse è solo l'*impressione* di assistere allo spettacolo del pensiero infantile che prende vita, ma il fascino visivo di queste opere rende giustizia dell'alta idea dell'infanzia che vogliono trasmettere. Infanzia sempre molto concreta, mai idealizzata, ma che comunque può essere presa come speranza della bellezza del mondo. Questo atteggiamento degli Hubley è simile a quello di un altro artista newyorkese di questi anni, lo scrittore Jerome David Salinger. Nel suo libro *Franny and Zooey*, il protagonista, Zooey, guarda fuori dalla finestra, durante un difficile confronto con sua sorella Franny. Vede, cinque piani più in basso, una bambina di sette, otto anni che gioca con il proprio cane bassotto e questa breve scena gli fa dire: "[…]ce ne sono di cose belle al mondo. E quando dico belle intendo *belle* […]".[6]

[5] Sybil DelGaudio, *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley*, (documentario), Side-Kick Productions, 2001.
[6] Jerome David Salinger, *Franny and Zooey*, Einaudi, Torino, 1963, p.131.

Moonbird

Dopo lavori "sperimentali" come *The Adventures of* * (1957) e *Tender Game* (1958), gli Hubley con *Moonbird* (1959) creano un'opera dall'argomento più consueto, che può ricordare i migliori lavori che la UPA aveva dedicato a ritratti di bambini, ma sono portate più avanti le ricerche stilistiche già presenti in quei film. John può valersi inoltre per l'animazione del regista stesso di *Gerald McBoing-Boing*, *Willie the Kid* e *Christopher Crumpet*, il grande Robert Cannon, del quale apprezzava "l'animazione tenera e piena di speranze".[7] Le figure dei protagonisti sono lasciate non colorate, definite solo dalle linee del disegno, che spesso non è ripulito, con lo schizzo di base ancora visibile. La regola del contrasto cromatico figura-sfondo, proprio come alla UPA, è totalmente abbandonata, lo schermo è a volte completamente blu, con le figure anch'esse blu, solo leggermente più chiare. Questa scelta è dettata dal fatto che è un film "…nel quale due ragazzi hanno un'avventura nel mezzo della notte…",[8]come dice la scritta che compare subito dopo il titolo, e l'ambientazione doveva essere costantemente scura, senza un contrasto eccessivo e dominata da un'unica tonalità. Questo rende a volte difficile distinguere i due bambini protagonisti, ma è il dialogo costante, opera di Mark "Marky" Hubley e Ray "Hampy" Hubley, i figli di John e Faith, a tenerci in contatto con loro. Anche quando sono come persi nella notte o coperti dalla vegetazione mentre sono seguiti da una panoramica, li sentiamo parlare e cantare.

Figura 19: Hampy Hubley raccoglie le *candies* che ha fatto cadere in *Moonbird* (1959)

Parlano della cattura di un uccello che Marky sta cercando di organizzare, con una corda, una gabbia e una pala per scavare un buco in cui nascondersi; Hampy è con lui,

[7] John Hubley in: Gianni Rondolino, *Storia del cinema d'animazione*, UTET, Torino, 2003, p.203.
[8] "…in which two boys have an adventure in the middle of the night…"

ma non ha molta voglia di collaborare, è più piccolo e vuole solo cantare delle canzoni, come quella che apre il film, "*I've Been Working on the Railroad*" e che ritornerà ancora, più avanti. Il confronto tra i due fratelli sarà sempre tra il più grande, più tranquillo, che vuole portare a termine quello che ha iniziato e l'energia incontenibile di Hampy, che urla e picchia sulla gabbia con un bastone.

Figura 20: I due fratelli protagonisti scavano un buco dove nascondersi in *Moonbird* (1959)

La scena in cui scavano il buco è impostata in modo non convenzionale, con i protagonisti che occupano solo la parte in alto a sinistra dello schermo, in silhouette; sono come sulla linea dell'orizzonte, in secondo piano, mentre sulla destra, in primo piano, c'è la gabbia per gli uccelli. Le forme sono ridotte all'essenziale, ma la commedia di Hampy, che vuole scavare ma la pala è troppo grande per lui, non ne risente per nulla. La figurina del bambino che lotta con un badile che non ne vuole sapere di scalfire il terreno, rimane molto divertente. Le inquadrature inusuali abbondano, in realtà: ad esempio, mentre i due bambini stanno camminando, inquadrati lateralmente, c'è uno stacco, e li vediamo piccolissimi dalla finestra della loro camera. E' un'informazione apparentemente secondaria quella che viene fornita, ma i letti disfatti ci fanno cogliere immediatamente il senso di avventura, l'emozione di Marky e Hampy nel lasciare la propria casa nella notte.

L'atmosfera del film è insieme realistica e fantastica. L'ambientazione del film è reale, si vede la casa dei bambini, una macchina, ma l'aspetto fantastico è portato dalla natura lussureggiante, resa da sogno dai livelli sovrapposti, che muovendosi a diverse velocità, danno un effetto da caleidoscopio. Anche l'animazione concorre a creare un'atmosfera irreale: i personaggi sono spesso trasparenti, si può intravedere lo sfondo attraverso di loro e a volte scompaiono improvvisamente, un attimo prima della fine dell'inquadratura. L'animazione limitata, usata in modo creativo, dà ai corpi leggerezza,

attraverso la loro non sicura presenza ai nostri occhi (possono andarsene da un momento all'altro) e con l'aspetto etereo dato dalla trasparenza.

Scompaiono senza preavviso anche le caramelle che Hampy sta raccogliendo, dopo essere inciampato. Sono le esche per attirare l'uccello che gli erano state affidate, ma rimettendole nel sacchetto ne mangia una sì e una no. Quando però è nascosto nel buco, in attesa della preda, non vuole che Marky ne prenda: basta *candies*, sono esche! Questa scena coniuga ancora splendidamente semplicità ed efficacia. Il buco è visto lateralmente, come in sezione, ma è tutto nero, si vedono solo gli occhi dei bambini, che realizzano comunque una notevole performance recitativa: le pupille si muovono, gli occhi si deformano e riescono a trasmettere l'espressione accigliata di Hampy, o quella di Marky che si convince di avere diritto anche lui ad una caramella.

I contrasti tra i fratelli sono al centro anche delle gag successive, quando Hampy fa finta di non riuscire a sentire Marky che gli dice che non sta tenendo la corda nel modo giusto, oppure quando Hampy esce dal buco e si mette a colpire la gabbia, sostenendo sia una campana. Intanto l'uccello è, non visto, nei paraggi che cammina sulle sue lunghe gambe, con aria felice: questa è mostrata attraverso il movimento, si muove in maniera ritmica e molleggiata. E' goffo, si punge la zampa, che poi agita comicamente; appare innocente e indifeso. Il tratto grafico con cui è reso è diverso da quello dei bambini, non una linea ma direttamente il colore crea il suo corpo, che in alcuni punti è a pastello, come un intricato scarabocchio infantile: è immaginato in questo modo da dei bambini e così viene adottato il loro modo di disegnare.

I bambini nel buco perdono interesse nella caccia e cominciano a cantare a squarciagola, abbracciati, la canzone della ferrovia che apriva il film. E' il *moonbird* a scoprire loro, infilando la testa nel buco, incuriosito. Quando, ridendo, si lanciano all'inseguimento di questo animale fantastico alto tre volte loro, c'è uno stacco su uno schermo rosso, nel quale sagome stilizzate di uccelli neri volano via. Il puro dinamismo dell'azione è reso in quest'immagine apparentemente incongruente (non c'era segno di questi uccelli in precedenza), ma forse è anche la realtà che entra nella fantasia, l'esperienza della natura, poi rielaborata dall'immaginazione infantile.

Una gag molto classica ben rappresenta la gioia del gioco: il moonbird si rifugia dietro un albero troppo piccolo per nasconderlo, ma non è comunque visto dai bambini. Quando sarà catturato per un attimo, l'uccello diventerà triste, ma ritroverà il sorriso al un bacio sulla zampa che gli darà Hampy. I tre amici adesso possono tornare a casa insieme, con la gabbia legata sul dorso dell'uccello, che può vivere nella camera dei

fratelli “ma deve essere tranquillo” per non svegliare i genitori. Il finale vuole mostrare allo stato puro quella spontanea gentilezza che si vorrebbe fosse dei bambini, ma senza affettazione, con la leggerezza che ha caratterizzato tutta l’opera.

La colonna sonora come abbiamo visto domina il film, ma sarebbe disomogenea e frammentaria se non gli fosse conferito un senso dalle immagini, che creano una storia lineare e coerente. Il film è un’osservazione di bambini che giocano ma ha l’interesse di un piccolo racconto, una serie di semplici elementi che preparano il finale, unico momento narrativamente forte.

L’Academy diede a questo film il primo Oscar conferito ad un film indipendente. Cosa convinse la giuria? Probabilmente la grafica e animazione molto libere, il dialogo “rubato” ai bambini erano accettabili e apprezzate novità se il film era piacevole e ben costruito, il lavoro di un uomo che conosceva il “mestiere” dell’animazione classica come John Hubley. La sensibilità rara dello sguardo sull’infanzia, l’affascinante resa visiva fanno di *Moonbird* un’opera divertente e commovente, uno dei migliori film di John e Faith.

Windy Day

Nel 1968 gli Hubley decidono che è il turno delle loro figlie di diventare protagoniste di un loro cortometraggio, dopo il successo di *Moonbird*. *Windy Day*, nonostante l’occasione iniziale sia la stessa, è un film piuttosto diverso da *Moonbird*. Quanto il film precedente era scuro, notturno, tanto questo è assolato, una giornata d’estate spazzata dal vento. L’effetto è ottenuto grazie all’animazione su carta, fotografata poi con una retro-illuminazione, che rende tutto più chiaro e fa trasparire parti dello sfondo attraverso le figure in primo piano. Lo schermo

Figura 21: Emily e Georgia Hubley camminano sulla riva del fiume in *Windy Day* (1968)

è dominato dal bianco, nel quale il paesaggio ed i personaggi sono disegnati con dei sottili tratti di inchiostro, spesso nero ma anche di altri colori (Faith ha ricordato di aver inchiostrato personalmente tutti i disegni, perché la linea in questo film era molto importante)[9]e sono colorati qua e là con un acquarello molto slavato. L'immagine è complessa, piena di cose da vedere, ma in questo modo rimane leggera, aerea.

Un'altra differenza con *Moonbird* la troviamo nella struttura del film, che è meno lineare. Il montaggio dei dialoghi delle bambine inserisce frequenti divagazioni dalla storia principale, anch'essa in realtà molto variegata e senza un preciso filo logico. Ci si avvicina ancora di più alla semplice osservazione, priva di una costruzione forte, ma libera di alternare realtà e mondo fantastico e di saltare da un argomento ad un altro.

L'ambientazione è ben definita ma cangiante: le due sorelle Emily e Georgia, sono in campagna, su un molo in secca, al quale è ancora attaccato un trampolino, ma che adesso è circondato dall'erba e dalle piante. Le storie che inventano e che recitano, trasformano questo luogo: può diventare la sala di un castello, le segrete o anche un bagno. La storia principale riguarda il principe Joel e la principessa Polly, ma Joel deve salvare sua sorella, Jane, e lascia spesso Polly per darsi all'avventura. La commedia vuole metterla in scena Emily, la più grande, mentre Georgia si distrae, si lamenta perché si fa sempre quello che vuole la sorella. Dinamica psicologica simile a quella di *Moonbird*, sfruttata questa volta non solo per fini comici, ma anche per spezzare l'azione, introdurre nuovi temi.

Il gioco dell'attore, è uno dei primi nella storia dell'umanità, "il narratore che racconta le storie attorno al fuoco e condivide il suo mondo immaginario con gli spettatori"[10]ed i giochi in cui i bambini fanno finta di essere qualcun altro sono molto comuni. Una possibile funzione dei giochi simbolici è quella di creare un ambiente adatto allo sviluppo cognitivo del bambino, che può modificare a suo piacimento la realtà e adattarla alle proprie capacità.[11] Gli oggetti diventano un'altra cosa se inseriti nel gioco: Emily ha intrecciato fiori e foglie che quando mette sulla testa della principessa Georgia/Polly diventano una corona dorata; quando le sarà restituita, si trasformerà nel cappello del principe che lei deve interpretare.

[9] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, Settembre 1973, inclusa in *The American Animated Cartoon, A Critical Anthology*, a cura di Danny Peary e Gerald Peary, E.P. Dutton, New York, 1980, p.189.
[10] Luca Giuliano, "Letteratura interattiva e giochi di interpretazione", pubblicato online su www.giornalewolf.it.
[11] Oelrich Nell, "Children at Play", pubblicato online su www.cyc-net.org

Uno dei desideri che influenza il gioco dei bambini è quello di essere grandi, di fare le cose che i grandi fanno. Le due sorelle parlano del matrimonio: Georgia provoca Emily chiedendole chi vorrebbe sposare. Lei, pensando alla risposta, si trasforma in una sposa, si immagina vestita con un velo bianco e azzurro. La finzione che hanno creato viene loro in aiuto per confrontarsi con questo evento così lontano da loro: il principe Joel sposa Polly. Scendendo a braccetto dalle scale del palco nuziale, le loro figure sono in continua metamorfosi, la loro fantasia non è stabile su un'unica immagine, la principessa può diventare per un attimo uno strano animale e un attimo dopo essere un ometto col cilindro. I loro ruoli si possono anche scambiare, la principessa diventare il principe e viceversa.

In questo film gli Hubley voglio dare un'immagine completa dei bambini, vedere anche come vivono i momenti meno piacevoli, come affrontano le proprie paure. Gli intermezzi che spezzano lo svolgimento della trama principale sono dedicati proprio a questo tentativo. Georgia racconta di quando hanno trovato un coniglio morto e suo fratello Marky ha fatto un buco per seppellirlo; l'animazione cerca di ricreare quello che la mente della bambina sta pensando mentre racconta: il coniglio ha un aspetto simpatico e piacevole, ma le immagini del piccolo funerale sono scure, con le sagome nere dei bambini raccolti intorno alla tomba. Sembra che gli Hubley ritengano che ci sia una rielaborazione fantastica di alcuni elementi, inseriti nel ricordo del momento triste. Lo stesso accade nel racconto di un incubo da parte di Georgia: la bambina è visualizzata come un grumo scuro di colore, che scende sempre più in basso, finché un uomo le spara. Nel racconto però non muore e nel film si mostra quello che potrebbe

Figura 22: Georgia nel finale di *Windy Day* (1968)

aver immaginato: la macchia scura, quando viene colpita, diventa un banco di pesciolini colorati.

I fratelli più piccoli spesso soffrono per l'imposizione dei ruoli da parte dei più grandi in questi giochi di finzione, ma Emily è una bambina generosa e concede a Georgia di fare anche una sua "commedia". Non le interessano le storie di cavalieri, draghi e principesse, vuole essere un canguro e che Emily sia una giraffa, e vuole che portino a passeggio i loro bambini. I balzi dei due animali ci danno l'occasione di una visione dall'alto: vediamo la casa delle protagoniste, la madre che stende i panni mossi dal vento, ma anche i loro fratelli che pescano al fiume, che non per caso sono simili ai bambini di *Moonbird*. Tutti gli Hubley sono inseriti nel film, a formare un autoritratto famigliare.

Il finale è uno dei momenti più toccanti ed è realizzato semplificando, lasciando solo gli elementi essenziali. Georgia è portata ancora su un tema triste dalla scoperta di un pesce sulla riva del fiume. Parlando con Emily del fatto che gli esseri viventi crescono, ma quando finiscono di crescere muoiono, è mostrata per la prima volta da molto vicino, portando così in evidenza le sbavature delle linee di inchiostro che delineano il suo corpo. Come osserva giustamente John Canemaker, gli Hubley non nascondono la tecnica, la mostrano, lo spettatore deve amare la loro opera, nonostante sia consapevole sia un disegno, per la sua energia, per la magia che riesce a creare.[12]La magia di una linea animata che riesce a mostrare le espressioni di una bambina impegnata in un discorso sulla vita, la sensazione della folata di vento che le fa stringere le braccia al corpo ed infine la sua gioia, quando si mette a correre all'improvviso, al suono della campana che chiama a tavola le due sorelle.

Cockaboody

Questo film, realizzato nel 1973, ha molti tratti in comune con *Windy Day* (1968). Le voci che compongono la colonna sonora sono ancora quelle delle figlie degli Hubley, Emily e Georgia, recuperate da una registrazione dello stesso periodo del film precedente. Dal punto di vista tecnico il film è dipinto su carta e sono animate figure ritagliate, ma ha un aspetto grafico più convenzionale, soprattutto nell'uso della linea. Rimangono molto interessanti gli sfondi, sempre sfumati, ad acquarello, ma con più

[12] Sybil DelGaudio, *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley*, (documentario), Side-Kick Productions, 2001.

colore: la moltitudine di oggetti che si trovano in una casa ha un aspetto più "pieno" rispetto all'aria aperta. L'osservazione dei giochi dei bambini e la visualizzazione dei loro discorsi, questa volta, infatti, si trasferisce al chiuso, in un ambiente che può offrire alla fantasia molte cose da trasformare ed adattare.

Figura 23: Le due sorelle in *Cockaboody* (1973)

La storia è ancora più "debole" che in *Windy Day*, non c'è nemmeno una trama principale, ma solo una parola che ritorna a fare da collante al film: *cockaboody*. La dice Georgia ogni tanto, senza una ragione, solo per il piacere del suono, probabilmente; John e Faith immaginano sia un animale, una paperella azzurra, nella quale si trasformano le cose quando viene evocata. Il naso della madre delle bambine può diventare *Cockaboody*, ma anche l'orso bianco materializzatosi durante un racconto di Emily. Il procedimento di mostrare lo sguardo dei bambini, cosa potrebbero vedere con la loro immaginazione è applicato costantemente, fin dalla scena iniziale. Georgia sta canticchiando davanti allo specchio e quando la canzone arriva alle parole "run away", la figura riflessa fugge via un attimo prima della bambina. Un altro caso può essere preso come esempio più rappresentativo di questo metodo: i palloncini rosa che Georgia prende da uno scaffale e porge ad Emily, seduta sulla cesta della biancheria, diventano molto grandi, finché la cesta non è una mongolfiera. Il viaggio che inizia per le sorelle è sopra il profilo di una città di notte, ma nel cielo su cui passano ci sono ancora i segni della realtà che hanno lasciato, la loro casa: un pianoforte, una poltrona. Quando atterrano sul tetto di un edificio, questo diventa il letto sul quale stanno saltando.

I contrasti tra fratelli, i litigi, sono rappresentati anche in questo lavoro. In uno di questi momenti, l'animazione dà vita ad uno dei sentimenti dei protagonisti, come accadrà nel film *Everybody Rides the Carousel* (1976), tutto basato sul tentativo di

mostrare i conflitti interiori degli uomini come figure percepibili. Quando Emily sta cercando di fare un pupazzo, "una piccola persona" con delle costruzioni, Georgia si mette ad urlare perché ritiene che la sorella le abbia rubato dei pezzi. La sua rabbia è dapprima dentro il suo corpo, una materia verde, informe. Man mano che sale, che diventa più forte, acquista una fisionomia, fino ad uscire dalla bocca della bambina con l'aspetto di un piccolo leone. L'animale dà una zampata ad Emily, che si mette a piangere: la ferita non è fisica ma fa sentire i suoi effetti.

Lo studio della psicologia infantile si è valso della consulenza di specialisti, dello Yale Child Study Center. Il film propone delle tematiche che abbiamo già incontrato nelle opere precedenti dedicate all'infanzia, come ad esempio il desiderio dei bambini di essere grandi, che li porta ad imitare ciò che vedono fare agli adulti. Emily, ad esempio, indossa il vestito della madre e le scarpe del padre, mentre Georgia cerca di mettere un pannolino al suo coniglio peluche, per essere lei la mamma, per una volta.

Figura 24: Georgia guarda l'orso che mangia i propri occhi per tornare in vita in *Cockaboody* (1973)

L'Università di Yale è stata coinvolta nella realizzazione del film anche tramite la Yale University School of Art, dove gli Hubley tenevano un corso sull'animazione e dove Faith continuerà ad insegnare come fare uno storyboard anche dopo la morte del marito.[13]In collaborazione con i due dipartimenti dell'Università, realizzeranno anche un documentario di 45 minuti, *In Quest of Cockaboody* (1974), che testimonia la lavorazione del film.[14]Questo lavoro è stato quello, fino a quel momento, nel quale le

[13] John aveva già insegnato a Yale negli anni precedenti ed uno dei suoi studenti era stato Garry B. Trudeau, l'autore della striscia Doonesbury (premio Pulitzer nel 1975), con il quale realizzerà *A Doonesbury Special* (1977).
[14] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit., p.183.

responsabilità creative sono state più equamente divise tra Faith e John[15]e per la prima volta Faith condivide anche il *credit* della regia.[16]

I discorsi delle bambine toccano il matrimonio, oppure l'avere bambini, come già in *Windy Day*, e anche la morte compare ancora nelle storie che raccontano e nei loro ragionamenti. E' inserita nella logica dell'assurdo di una storia di Emily (che racconta dell'orso che mangia la propria bocca e muore, ma poi inghiotte i suoi occhi e resuscita), ma si trova anche nei suoi discorsi che riguardano il matrimonio. Non le è infatti molto chiaro, se ci sia un rapporto tra il fatto che qualcuno si sposi e quello che i suoi genitori muoiano. Si confonde. Prima dice a Georgia: "Quando diventi molto vecchia e i tuoi genitori muoiono, ti sposi. Giusto?" Ma poi si corregge: ti sposi quando i tuoi genitori *non* muoiono.

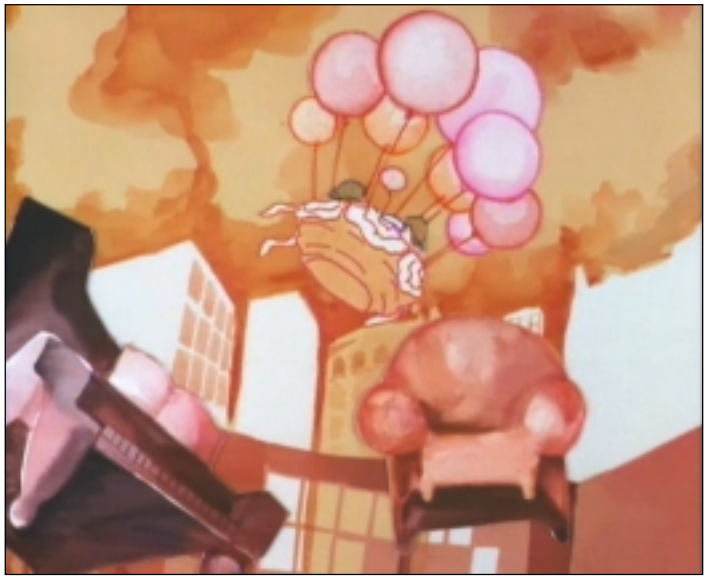

Figura 25: Una cesta della biancheria si trasforma in mongolfiera in *Cockaboody* (1973)

E' sempre la sorella più grande a guidare i discorsi e a raccontare le storie, mentre la più piccola fa più che altro da spettatrice nel "gioco dell'attore". In una di queste "recite" Emily dà la sua visione del comportamento delle persone: "Ridono, ridono, ridono, finche smettono di ridere e piangono. E allora ricomincia tutto da capo. Risa, pianto, risa, pianto, risa, pianto".[17]Questo piccolo esempio di saggezza infantile è interpretato dall'animazione facendo recitare Emily con in mano una scopa, la cui estremità si piega verso l'alto, ride, o verso il basso, piange; intanto Georgia la osserva, tenendo in mano un piccolo scheletro di halloween che penzola allegramente, segno della giocosità e serietà che si trovano riunite nelle speculazioni dell'infanzia.

[15] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit., p.189.
[16] Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*,cit., p.296.
[17] "They laugh and laugh and laugh until they stop laughing and they cry. And then it starts all over again. Laughing, crying, laughing crying, laughing crying"

Conclusione

Quello di John Hubley è stato spesso preso come nome simbolo di quella "rivoluzione" nell'animazione, di quel "nuovo corso" che ha avuto il suo culmine nella UPA. Certo il suo non fu un ruolo minore nello sviluppo di questo tipo di estetica: i film da lui diretti sono tra i più graficamente innovativi del periodo, come lo splendido *Rooty Toot Toot* (1952), ma i film di Robert Cannon sono superiori ai suoi per l'ispirazione poetica delle storie e il tratto delicato. Charles Solomon nota una certa "freddezza" in queste opere così brillanti graficamente[1] e anche Shamus Culhane ha rilevato come i lavori di John alla UPA fossero di rilievo per la presenza di forti elementi di humour sardonico, ma mancassero della qualità lirica, del sottilmente tenero approccio al cinema che avrebbe caratterizzato opere come *Windy Day*, *Moonbird* e *Cockaboody*.[2]Entrambi gli autori ritengono che l'ingrediente mancante sia stato poi portato da Faith.

Non possiamo sapere se questo sia vero, ma solo vedere i risultati della collaborazione molto stretta tra John e Faith, nella quale è difficile distinguere i contributi individuali. Sappiamo che John si occupava principalmente della parte visiva, del *design* e della regia, per la sua grande esperienza nel campo dell'animazione; le storie e gli storyboard erano sviluppati insieme, come pure la colonna sonora, mentre Faith si occupava di organizzare la produzione, di fare in modo che il lavoro fosse finito in tempo.[3]Cercavano di mantenere lo staff che lavorava ai loro film intorno alla mezza dozzina, non volevano fossero di più, perché le loro opere erano molto personali e ne avrebbero sofferto.[4]Nel portare le proprie idee sullo schermo, John Hubley ha lo stesso spirito "di un pittore che vuole lavorare sulla tela"[5]e l'immagine dell'artista che segue un proprio percorso, non lavorando su commissione, è spesso stata evocata da Faith per descrivere il proprio rapporto con il cinema.

I loro film sono caratterizzati da una continua ricerca del nuovo, dal punto di vista figurativo, ogni progetto è diverso da quello che lo ha preceduto. Anche in quelli non

[1] Sybil DelGaudio, *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley*, (documentario), Side-Kick Productions, 2001.
[2] Shamus Culhane, *Talking Animals and Other People*, St. Martin's Press, New York, 1986, p.390.
[3] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, Settembre 1973, inclusa in *The American Animated Cartoon, A Critical Anthology*, a cura di Danny Peary e Gerald Peary, E.P. Dutton, New York, 1980, p.189.
[4] John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit., p.189.
[5] John Hubley in: Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia, 1992, p.311.

esplicitamente sperimentali nella forma e nella tecnica, non c'è mai un tratto standard, lo stile dal quale poi le eccezioni si discostano. Dopo aver visto *Moonbird* riconosci *Windy Day* come un lavoro degli Hubley perché si basa sulla stessa idea iniziale, ma sono film molto diversi nella linea, nel colore, in quasi tutto ciò che forma un film d'animazione. C'era in loro la convinzione della necessità di una sperimentazione continua che portasse continuamente nuova linfa alla loro arte.

"Violarono tutte le regole" ricorda William Littlejohn, "gettarono polvere sui *cel*[6]e lavorarono ad olio, in modo che la pittura scivolasse. Il risultato fu bellissimo; tutti erano meravigliati che una cosa del genere potesse funzionare".[7]L'uso di queste tecniche non-convenzionali si collega facilmente col gusto per l'imprevisto, l'aleatorio, di certa arte contemporanea. Negli Hubley si manifesta anche nella fiducia nel valore dell'improvvisazione, costantemente adottata nei dialoghi dei film. La loro colonna sonora era, d'altra parte, spesso jazz, la musica improvvisativa per eccellenza, che veniva realizzata per gli Hubley da amici come Benny Carter e Dizzy Gillespie, quest'ultimo coinvolto anche come attore nella creazione dei dialoghi.

I pittori moderni sono stati fonte di ispirazione per gli Hubley. Faith, in particolare, era influenzata da Paul Klee e da Joan Mirò, dei quali apprezzava il lato primitivo e infantile inserito nella loro visione sofisticata. Pensava, infatti, che così fossero anche i film che realizzava con il marito, frutto della collaborazione tra una persona più addestrata e una più "primitiva".[8]John ha invece parlato, nel 1973, di Pablo Picasso, come possibile punto da cui partire per cercare un nuovo modo di fare animazione: "Se guardi al recente lavoro di Picasso, vedrai come spezza i volti e fa grandi figure all'interno delle facce. Io riesco ad immaginare di animare questo tipo di figure all'interno di una forma e lasciare rivelare lentamente un personaggio. Questa è una direzione che voglio esplorare, come anche il *design* surrealista del personaggio. Perché un personaggio non può essere fatto di molte cose pazze diverse se parla, si muove ed è interessante?"[9]

[6] "rodovetri"
[7] "They violated all the rules. They threw dust on the cels, and they worked with grease so the paint would run. It came out beautifully: eveybody was awestruck that such a thing would work". William Littlejohn in: Sybil DelGaudio, *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley*, cit.
[8] Patrick McGilligan e Paul Buhle, *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, St. Martin's Griffin, New York, 1999, p.295.
[9] "If you look at the recent Picasso work, you'll see how he breaks faces up and makes huge inner shapes within the faces. I can see animating this kind of shapes inside of a form and letting it gradually reveal a character. That's a direction I want to explore, as well as the surrealist design of character. Why can't a character be made of a lot of crazy odds and ends if he talks and moves around and is interesting?" John Hubley in: John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, cit., p.191.

Un sicuro riferimento, questo interno all'animazione, per gli Hubley al tempo di *The Adventures of* * (1957), era stato Norman McLaren (1914-1987), che John aveva incontrato qualche anno prima.[10]Era una figura di instancabile sperimentatore, che affrontò le tecniche più diverse, e che credeva che un film d'animazione potesse essere prodotto da pochi uomini, eventualmente anche da uno solo (come lui stesso dimostrò più volte, dipingendo direttamente sulla pellicola). Credeva in un cinema d'animazione dell'espressione personale, quello degli animatori indipendenti come John e Faith, che si diffonde nel mondo negli anni Sessanta e Settanta. McLaren fu, nel 1960, il primo presidente dell'ASIFA[11], l'organizzazione che incoraggia e preserva l'arte dell'animazione,[12]e il suo successore sarebbe stato proprio John Hubley, che fu anche nella giuria del primo festival internazionale del film d'animazione, ad Annecy. Gli Hubley partecipavano attivamente al fenomeno mondiale dell'animazione d'autore, che ha la propria casa nei festival ad esso dedicati.

L'animazione indipendente ha un pubblico molto limitato e gli autori rischiano a volte di perdere il contatto con i destinatari della propria opera. Gli Hubley, lontani dall'estetica del disegno animato di consumo, scelgono però di mantenere un linguaggio facilmente comprensibile.[13]Nonostante le sperimentazioni tecniche e le influenze dell'arte colta, non viene mai a mancare la volontà di comunicare, né la capacità di fare spettacolo. E' ancora la grande tradizione dell'animazione che arriva agli Hubley grazie alla formazione di John: l'idea di cinema d'animazione della Disney viene combattuta, ma rimangono i potenti mezzi espressivi che questa ha costruito. La forza della "personality animation", in pratica la capacità di far recitare i disegni animati, di farli muovere in maniera da esprimere i propri sentimenti e carattere, di rendere cioè i personaggi interessanti e "verosimili", appare ancora intatta nei film degli Hubley. Ciò che rende così riuscite alcune loro opere è forse l'unione tra la ricerca formale, che affascina per novità e intelligenza, e la sicura conoscenza delle tecniche portate dalla tradizione.

Il cinema di John e Faith è fatto però anche, e forse soprattutto, di "contenuti": il gran numero di temi che hanno trattato è almeno pari a quello degli stili che hanno scelto per affrontarli. Hanno trovato ispirazione nelle opere di uomini diversi (Harlow

[10] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, cit., p.310.
[11] Association Internationale du Film d'Animation
[12] Maureen Furniss, '*Art in Motion: Animation Aesthetics'*, John Libbey, Sydney, 1998, p.4.
[13] Gianni Rondolino, *Storia del cinema d'animazione*, UTET, Torino, 2003, p. 219.

Shapley, Robert M. Hutchins, Erik H. Erikson), accomunati tutti però da un "umanesimo" di fondo: estendevano il proprio campo specifico (l'astronomia, l'educazione, la psicologia) fino a comprendere una preoccupazione più generale per il destino dell'uomo nella società contemporanea. La necessità morale che sentono gli Hubley di esprimere nei loro lavori un impegno a favore del cambiamento, non appesantisce normalmente le loro opere, solo in pochi casi si avverte quell'eccessiva semplificazione della realtà che si nota in alcuni film a tesi. Un buon esempio dell'equilibrio che riescono a raggiungere, lo troviamo in *The Hole*, dove l'apologo sul pericolo delle armi nucleari appare fresco e immediato, perché inserito in una osservazione quasi "dal vero" di un dialogo.

Tra i migliori risultati ottenuti dagli Hubley ci sono sicuramente i film basati sulle voci dall'aspetto naturale, improvvisato, al di sopra delle quali l'animazione crea un mondo tra il realistico e il fantastico. Sono i film nei quali guardano i bambini giocare, ancora un'"osservazione", che però vuole rivelare anche aspetti nascosti della realtà, le creazioni del pensiero e dell'immaginazione. E' proprio in un luogo a cavallo tra la fantasia e la concretezza, tra il puro piacere del disegno e del colore e l'impegno a cambiare le cose del mondo, che troviamo la sintesi della poetica degli Hubley.

Filmografia

John e Faith Hubley
Storyboard/Hubley Studio

1957

The Adventures of *

Regia e design: John Hubley *Soggetto*: John Hubley e Faith Elliott in collaborazione con James Johnson Sweeney *Animazione*: Emery Hawkins e Ed Smith *Montaggio*: Faith Elliott *Musica*: Benny Carter, al vibrafono Lionel Hampton *Consigliere tecnico e consulente*: James Johnson Sweeney *Copyright*: The Solomon R. Guggenheim Foundation.
Durata: 10 min.

Harlem Wednesday

Dipinti: Gregorio Prestopino *Regia e montaggio:* John Hubley, Faith Elliott *Musica*: Benny Carter *Fotografia*: George Jacobson.
Durata: 10 min.

1958

The Tender Game

Regia e design: John Hubley *Soggetto*: John Hubley, Faith Elliott
Montaggio: Faith Elliott *Musica*: canzone "Tenderly" di Jack Lawrence e Walter Gross, interpretata dall'Oscar Peterson Trio (Oscar Peterson, piano; Herb Ellis, chitarra; Ray Brown, basso) e cantata da Ella Fitzgerald *Animazione*: Ed Smith, Robert Cannon, Jack Schnerk, Emery Hawkins *Fotografia*: Wardel Gaynor.
Durata: 6 min.

1959

Moonbird

Regia e design: John Hubley *Produzione*: John e Faith Hubley *Voci*: Mark e Ray Hubley *Animazione*: Robert Cannon, Ed Smith.
Vincitore dell'Oscar nel 1959.
Durata: 10 min.

1960

Children of the Sun

Regia: John Hubley *Soggetto*: John e Faith Hubley
Animazione: Robert Cannon, Gary Mooney.
Commissionato dall'UNICEF.

1961

Of Stars and Men

Regia: John Hubley *Soggetto*: dal libro "Of Stars and Men" di Harlow Shapley, adattato da John e Faith Hubley con la consulenza dell'autore *Montaggio*: Faith Hubley *Direzione dell'animazione*: William Littlejohn, Gary Mooney *Sfondi e rendering*: John Hubley, Patricia Byron, Faith Hubley, Nina DiGangi *Fotografia*: Jack Buehre/Anicam *Narratore*: Harlow Shapley *Voci dei bambini*: Mark e Ray Hubley *Musica*: Petzel, Gabrieli, Bach, Handel, Vivaldi, Mozart, Beethoven, diretta da Walter Trampler.
Podotto da: John e Faith Hubley
Durata: 53 min.

1962

The Hole

Regia: John Hubley *Soggetto*: John e Faith Hubley *Dialogo improvvisato*: Dizzy Gillespie, George Mathews *Animazione*: William Littlejohn, Gary Mooney *Produzione*: Pat Byron, Faith Hubley *Fotografia*: Jack Buehre/Anicam
Prodotto dalla Brandon Films.
Vincitore dell'Oscar nel 1962.
Durata: 15 min.

1964

The Hat

Regia e soggetto: John e Faith Hubley *Musica e dialoghi improvvisati*: Dizzy Gillespie, Dudley Moore *Animazione*: Patricia Byron, Nina DiGangi, Irene Rutenberg, Dorothy Tesser.
Copyright: The Institute for International Order.
Durata: 18 min.

1965

Herb Alpert and the Tijuana Brass Double Feature

Regia: John Hubley *Musica*: due pezzi di Herb Alpert and the Tijuana Brass, "Spanish Flea" e "Tijuana Taxi"
Produzione: John e Faith Hubley
Distribuito dalla Paramount Pictures.
Vincitore dell'Oscar nel 1966.

1966

Urbanissimo

Regia: John Hubley *Sceneggiatura e produzione*: John e Faith Hubley *Consulente alla sceneggiatura*: Jacques Godbout *Animazione*: Gerard Baldwin, Frank Braxton, Phil Duncan, Rod Scribner, Ed Smith *Musica*: Benny Carter, eseguita da Maynard Ferguson, Shelly Manne, Harry "Sweets" Edison, Ray Brown, Pete Jolly.
Presentato da: The National Housing Agency of Canada.
Durata: 6 min.

The Cruise

Regia: John e Faith Hubley *Produzione*: Joseph Koenig *Animazione*: Gary Mooney, Les Drew, Phil Duncan *Musica*: Benny Carter *Fotografia*: Murray Fallen.
Prodotto dal National Film Board of Canada.
Durata: 8 min

1968

Windy Day

Regia e design: John Hubley in collaborazione con Faith Hubley *Produzione*: John e Faith Hubley *Animazione*: Barrie Nelson *Colorazione dei personaggi*: Sara Calogero, Faith Hubley, Nina Di Gangi *Fotografia*: Jack Buehre *Voci*: Emily e Georgia Hubley *Ingegnere del suono*: Michel Carton e United Recording Labs Inc. *Copyright*: Paramount Pictures Corporation e Hubley Studio.
Candidato all'Oscar nel 1968.
Durata: 9 min.

Zuckerkandl!

Regia e design: John Hubley *Produzione*: John e Faith Hubley *Soggetto*: Robert Maynard Hutchins *Voce narrante*: Robert Maynard Hutchins *Voce di Zuckerkandl*: Phil Ludd *Animazione*: Vinnie Bell, Shamus Culhane, Tissa David, William Littlejohn *Colorazione*: Sara Calogero, Nina Di Gangi, Faith Hubley *Fotografia*: Jack Buehre.
Finanziato con il Center for the Study of Democratic Institutions.
Durata: 15 min.

1969

Of Men and Demons

Regia: John Hubley *Produzione*: John e Faith Hubley *Soggetto*: Faith Hubley *Animazione*: Art Babbitt, Tissa David *Musica*: Quincy Jones.
Distribuito dalla Paramont Pictures.
Candidato all'Oscar nel 1969.
Durata: 11 min.

1970

Eggs

Regia: John Hubley *Produzione*: John e Faith Hubley *Artisti grafici*: John Hubley, Faith Hubley, Nathan Garland, Susan Goldberger, Peter White, Nina Di Gangi *Animazione*: Tissa David *Montaggio*: Faith Hubley *Supervisore tecnico*: Jean Williams *Fotografia*: Jack Buehre *Voci*: David Burns, Anita Ellis, Grady Tate *Musica*: Quincy Jones.
Durata: 10 min.

1972

Dig

Regia e design: John Hubley in collaborazione con Faith Hubley *Soggetto*: John e Faith Hubley *Consulente tecnico*: Dr. Bruce Heezen *Musica*: Quincy Jones *Voci*: Jack Warden, Ray Hubley, Maureen Stapleton, Morris Carnovsky, Phil Leeds, Harry "Sweets" Edison, Don Elliott, Ruth Price *Animazione*: Tissa David, Phil Duncan, John Gentilella, Vincent Bell, Charles Harriton, Helen Komar *Inchiostratura e coloritura*: Céline Miles, Nancy Lane, Faith Hubley, Nina Di Gangi, Mark Hubley *Fotografia*: Jack Buehre.
Durata: 25 min.

1973

Cockaboody

Regia, design e produzione: John e Faith Hubley *Dialoghi e voci*: Emily e Georgia Hubley *Sfondi*: John Hubley *Inchiostratura*: Faith Hubley *Colorazione*: Genevieve Hirsch *Animazione*: Tissa David *Assistenti alla produzione*: Robin Johnson e Maggie Glass *Ingegneria del suono*: I. F. Studios, Inc. *Consulenti*: Robert Abramovitz, Katherine R. Lustman del Yale Child Study Center.
Film realizzato in collaborazione con la classe di animazione della Yale University School of Art.
Prodotto in associazione con Howard Sayre Weaver.
Durata: 9 min.

1974

Upkeep

Regia: John Hubley *Produzione*: John Hubley, Faith Hubley *Animazione*: Tissa David, Phil Duncan, Lu Guarnier.

Voyage to Next

Regia: John Hubley *Design e sfondi*: John e Faith Hubley *Produzione*: Faith Hubley *Sceneggiatura*: John e Faith Hubley in collaborazione con Saul H. Mendlovitz *Musica*: Dizzy Gillespie *Voci*: Maureen Stapleton, Dizzy Gillespie, Dee Dee Bridgewater *Animazione*: Phil Duncan, William Littlejohn, Earl James, Michael Sporn *Inchiostratura e colorazione*: Michael Sporn, Mark Hubley, Ray Hubley, Genevieve Hirsch.
Film realizzato in collaborazione con il seminario di cinema della Yale University school of Art.
Sponsorizzato da The Institute for World Order, Inc., N. Y. C.
Candidato all'Oscar nel 1974.
Durata: 12 min.

1975

People, People, People

Regia e produzione: John e Faith Hubley *Musica*: Benny Carter, eseguita dalla Thad Jones, Mel Lewis Band *Animazione*: Tissa David, Lucifer Guarnier, Jack Schnerk, Phil Duncan, William Littlejohn.
Film prodotto per The American Revolution Bicentennial Administration.
Durata: 3 min.

1976

Everybody Rides the Carousel

Regia e produzione: John Hubley *Co-produttore*: Faith Hubley *Assistenti alla produzione*: Emily e Mark Hubley *Sceneggiatura*: John e Faith Hubley *Sfondi e layout*: John e Faith Hubley *Animazione*: Art Babbitt, Adam Beckett, Vinnie Bell, Fred Burns, Tissa David, Phil Duncan, Lu Guarnier, Earl James, Ruth Kissane, William Littlejohn, Barrie Nelson, Don Patterson, Michael Sporn, Kate Wodell *Coordinazione inchiostratura e colorazione*: Ida Greenberg, Marion Jeffress *Musica*: composta e diretta da William Russo, eseguita dai solisti Dizzy Gillespie, Benny Carter, Larry Adler *Voci e improvvisazioni*: *Prologo* - Alvin Epstein *Stadio 1* – Judith Coburn, Jane Hoffman, Ray Hubley,

Lou Jacobi, Lane Smith, Eleanor Wilson *Stadio 2* – Georgia Hubley, Linda Washburn, Maura Washburn, Michael Washburn *Stadio 3* – Emily Hubley, Bruce E. Smith, Jane E. Smith *Stadio 4* – Leeds Atkinson, Jenny Lumet *Stadio 5* – Jo Carrol Stoneham *Stadio 6* – Charles Levin, Meryl Streep *Stadio 7* – Per Bloland, Dee Dee Bridgewater, Tulani Bridgewater, Pablo Casals, Sara Cunningham, Dinha Manoff, Florence Miller, George Miller, Lawrence Pressman, John Randolph, Lanna Saunders, William Watts *Stadio 8* – Harry Edison, Jack Gilford, Jane Hoffman, Juanita Moore.
Prodotto per la CBS.
Durata: 72 min.

1977

A Doonesbury Special

Regia e produzione: John e Faith Hubley e Garry Trudeau *Animazione*: William Littlejohn, Tissa David, Ruth Kissane, Fred Burns, Spencer Peel, Barrie Nelson, Kate Woodel *Inchiostratura e colorazione*: Ida Greenberg, Celine Miles, Yvonne Palmer *Montaggio*: Sara Fishko *Musica*: Jimmy Thudpucker *Voci*: Richard Cox, Barbara Harris, David Grant, Charles Levin, Richard Bruno, Rebecca Nelson, William Solane Coffin Jr., Jack Gilford, Mark Baker, Eric Elice, Will Jordan, Linda Baer, Eric Jaffe, Michelle Browne, Thomas Baxton, Lenny Jackson, Patrice Leftwich.
Prodotto in associazione al Universal Press Syndicate per la NBC.
Durata: 26 min.

Filmografia di John Hubley

Walt Disney Productions

1937
Snow White and the Seven Dwarfs, assistente art director.
1940
Pinocchio, art director.
Fantasia, art director.
1941
Dumbo, art director.
1942
Bambi, art director.

Screen Gems/Columbia Pictures

1942
Concerto in B-Flat Minor, animatore, co-sceneggiatore.
Wolf Chases Pigs, co-regista.
King Midas, Junior, co-regista.
Old Blackout Joe, co-regista.
The Dumb Conscious Mind, co-regista.
1943
The Vitamin G-Man, co-regista.
Professor Small and Mister Tall, co-regista.
He Can't Make It Stick, co-regista.
The Rocky Road to Ruin

First Motion Picture Unit

1944
Position Firing
Operation of the K-13 Gunsight

UPA

1944
Hell-Bent for Election, storyboard.
1945
Tuesday in November, sequenze in animazione.
1946
Flat-Hatting, regista.
The Brotherhood of Men, co-sceneggiatore, layout.
1947
Human Growth, sequenze in animazione.
1948
Robin Hoodlum, regista.
1949
The Magic Fluke, regista.

The Ragtime Bear, regista.

1950

Punchy de Leon, regista.
Spellbound Hound, regista.

1951

Fuddy Duddy Buddy, regista.

1952

Rooty-toot-toot, regista.
The Fourposter, sequenze in animazione.

Storyboard

1957

Date with Dizzy

1959

The Tale of Old Whiff

Altre collaborazioni:

1947

Leben des Galilei, art director.

1953

Heritage, sceneggiatura.

1959

Seven Lively Arts

1962

Horses and Their Ancestors
Man and His Tools

1966

The Year of the Horse, sequenze in animazione.

1967

Gulliver's Troubles

1971

Uptight, titoli.

1978

Watership Down, contributo non accreditato.

Filmografia di Faith Hubley

1975
Women of the World
1976
Second Chance: Sea
1977
Whither Weather
1979
Step by Step
1980
Sky Dance
1981
The Big Bang and Other Creation Myths
1982
Enter Life
1983
Starlore
1984
Hello
1985
The Cosmic Eye
1987
Time of the Angels
1988
Yes We Can
1989
Who Am I?
1990
Amazonia
1991
Upside Down
1992
Tall Time Tales
1993
Cloudland
1994
Seers and Clowns
1995
Rainbows of Hawaii
1996
My Universe Inside Out
1997
Beyond the Shadow Place
1998
Africa
1999
Witch Madness

2000

Our Spirited Earth

2001

Northern Ice Golden Sun

Riferimenti bibliografici e videografici

Libri

AA.VV.: *The American Animated Cartoon, A Critical Anthology*, a cura di Danny Peary e Gerald Peary, E.P. Dutton, New York, 1980. Il capitolo a p.181: John D. Ford, *An Interview with John and Faith Hubley*, Settembre 1973.

Ajanovic, Midhat: *Animation and Realism*, Croatian Film Clubs' Association, Zagabria, 2004.

Bendazzi, Giannalberto: *Cartoons: cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia, 1992.

Boschi, Alberto: *Teorie del Cinema-Il periodo classico 1915-1945*, Carocci, Roma, 1998. Capitolo 3: L'impronta del reale, paragrafo 3.4: Le teorie del documentario: Vertov e Grierson.

Casetti, Francesco: *Teorie del cinema: 1945-1990*, Bompiani, Milano, 1993. Capitolo 2: Cinema e realtà, in particolare il paragrafo 2.4., Il cinema come documentazione del mondo: Siegfried Kracauer.

Cohen, Karl F.: *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*, Jefferson , North Carolina, and London, McFarland & Company, 1997.

Culhane, Shamus: *Talking Animals and Other People*, St. Martin's Press, New York, 1986.

Erikson, Erik H.: *Infanzia e società*, Armando Armando Editore, Roma, 1966.

Furniss, Maureen: *Art in Motion: Animation Aesthetics*, John Libbey, Sydney, 1998.

Grant, John: *Masters of Animation*, B T Batsford, Londra, 2001.

Hubley, Faith e John: *The Hat*, Harcourt Brace Jovanovich, New York e Londra, 1974. Adattamento del film omonimo degli autori.

Hutchins, Robert Maynard: *The Higher Learning in America*, Yale University Press, New Haven, 1936. Passaggi selezionati da Adam Kissel e Don Levine pubblicati online su http://home.uchicago.edu.

Hutchins, Robert Maynard: *Zuckerkandl!*, Grove Press, Inc., New York, 1968. Illustrazioni tratte dal film di John e Faith Hubley.

Maltin, Leonard: *Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons*, NAL, New York, 1987.

Mammarella, Giuseppe: *Storia degli Stati Uniti dal 1945 a oggi*, Laterza, Roma-Bari, 1993. Cap. XII: Una nuova età d'Augusto.

McGilligan, Patrick e Buhle, Paul: *Tender Comrades: a backstory of the Hollywood blacklist*, St. Martin's Griffin, New York, 1999. Il capitolo a p.279: *Faith Hubley (and John Hubley)*, un'intervista di Patrick McGilligan a Faith Hubley e filmografie di John e Faith.

Roncaglia, Gian Carlo: *Il jazz e il suo mondo*, Einaudi, Torino, 1979.

Rondolino, Gianni: *Storia del cinema d'animazione*, UTET, Torino, 2003.

Trudeau, Garry: *John and Faith Hubley's "A Doonesbury Special"- A Director's Notebook*, Sheed Andrews and McMeel, Inc. Subsidiary of Universal Press Syndicate, Kansas City, 1978. Dialoghi e disegni preparatori del film. Prefazione di Faith Hubley.

Articoli

AA.VV.: "Independent Spirits: The Faith and John Hubley Story", pubblicato online su www.pbs.org/itvs/independentspirits, il sito del documentario di Sybil delGaudio *Independent Spirits: Faith Hubley, John Hubley*.

Barrier, Michael: "Capsules–Motion Painting No.1", pubblicato on-line su www.michaelbarrier.com.

Berwick, Keith: "Don't Just Do Something", intervista a Robert Maynard Hutchins, Center for the Study of Democratic Institutions, Santa Barbara, California, 1970-1972. Pubblicato online su www.cooperativeindividualism.org.

Boeree, C. George, "Erik Erikson", 1997, pubblicato online su www.ship.edu.

Bobroff-Hajal, Anne: "Additional Notes About the Hubleys-Modern Art, The Hubleys and the "UPA Style", pubblicato online su www.burnsfilmcenter.org.

Cohen, Karl, "The Unnatural History of Marketing Independent Animated Films on 16MM Film",1997, pubblicato online su www.awn.com.

Corliss, Mary, "The Hubley Studio: A Home for Animation", 1998, pubblicato online su www.moma.org

Deitch, Gene: "How to Succeed in Animation", pubblicato online www.awn.com

Evans, Noel Wolfgram: "The Rise of the Labour Movement in Animation", pubblicato online su www.digitalmediafx.com.

Evans, Noel Wolfgram: "Less is More: John Hubley's Animation Revolution", pubblicato online su www.digitalmediafx.com.

Evans, Noell Wolfgram: "The John Hubley Story", pubblicato online su www.animationartist.com

Evans, Noel Wolfgram: "Animated Television Commercials: 1940-1965: An Overview", 2001, pubblicato on-line su www.digitalmediafx.com

Goodman, Martin: “Sody Pop Rides the Carousel: A Tale of Two Independents”, Maggio 2001, pubblicato online su www.awn.com.

Hack, Margherita: “Harlow Shapley”, L’Astronomia, n. 2, gennaio-febbraio 1980, pubblicato online su www.castfvg.it

Klein, Joshua: intervista a Faith Hubley, The Onion A.V.Club, volume 36, issue 10, 22 Marzo 2000, pubblicato on-line su www.theavclub.com

Mills, Michael: “HUAC and Censorship Changes”, 1995, pubblicato online su www.moderntimes.com

Pastorek, Whitney: “Independent Filmakers”, The Journal News, 20 settembre 2003, pubblicato online su www.thejournalnews.com.

Sito, Tom: “The Disney Studio Strike of 1941”, The Grim Reader, Aprile-Maggio 1996, pubblicato online su www.grimsociety.com.

Siti internet

Animation World Network: www.awn.com

The Big Cartoon DataBase: www.bcdb.com

History Matters: http://historymatters.gmu.edu

Internet Archive: www.archive.org

The Internet Movie Database: www.imdb.com

Pyramid Media: www.pyramidmedia.com

TV Days-Classic Video Archives: www.tvdays.com

Video

DelGaudio, Sybil: *Independent Spirits: Faith Hubley*, *John Hubley*, (documentario), Side-Kick Productions, 2001. Durata: 55 min.

Hubley, John e Faith:

- *The Hubley Collection: Everybody Rides the Carousel-A Doonesbury Special-My Universe Inside Out*, Hubley Studio distribuito da Image Entertainment/Pyramid Media, 1999, DVD Video.
- *The Hubley Collection Volume 1*, Hubley Studio distribuito da Image Entertainment/Pyramid Media, 1999, DVD Video. Contiene: *Moonbird*, *Windy Day* e *People People People*.

- *The Hubley Collection Volume 2*, Hubley Studio distribuito da Image Entertainment/Pyramid Media, 1999, DVD Video. Contiene: *Cockaboody* e *Zuckerkandl*.
- *Art and Jazz in Animation*, Hubley Studio distribuito da Image Entertainment, 1999, DVD Video. Contiene: *The Adventures of * (an Asterisk)*, *Harlem Wednesday*, *Tender Game*, *Of Stars and Men*, *The Hole*, *The Hat*, *Urbanissimo*, *Of Men and Demons*, *Eggs*, *Dig*, *Voyage to Next*.

Ringraziamenti

Roberto Confortini, Pietro Dossena, Francesco De Zan, Stefano Erinaldi, Franco, Liliana e Lucia Grosso, Emilio Zagheni.